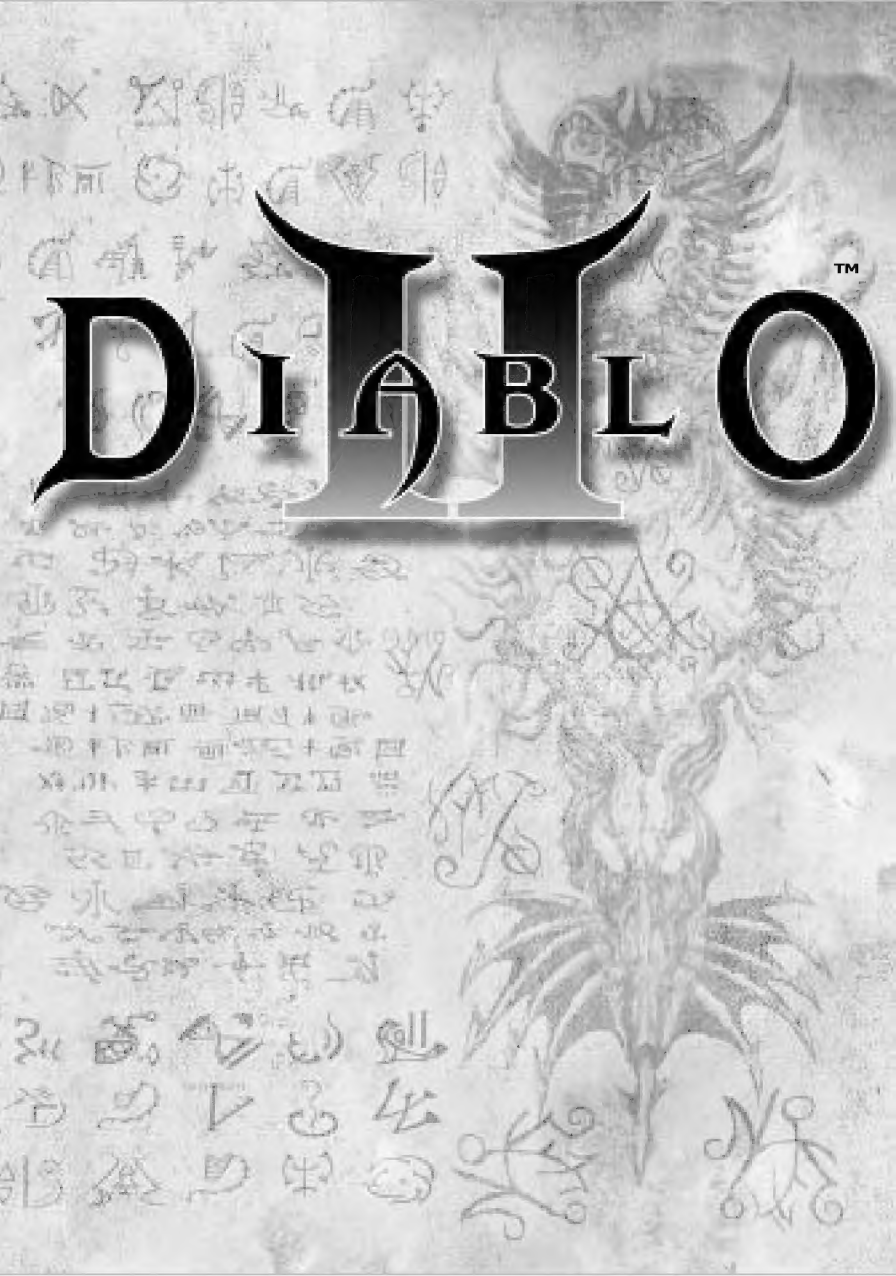

DIABLO II
™

L'ADEPTO (PRELUDIO, PARTE II)

"Ho percorso le strade; le oscure strade
che conducono nel cuore del terrore. Mi sono calato
negli abissi dell'Odio e ho scalato le vette della Distruzione.

Per ogni segreto svelato, per ogni potere entrato in mio possesso,
ho venduto ciò che restava della mia anima, senza pensare al prezzo.
Eppure ancora cerco la conoscenza, le arti che in pochi controllano.
Se riuscirò a trovarla, però, essa prosciugherà la mia vita e mi dannerà in eterno.

Perché i poteri che ho conquistato sono una maledizione.
Il mio spirito si consuma a ogni magia e a ogni verso proibito.
La forza e la conoscenza che ho ottenuto hanno preteso un pesante tributo.
Non avrei mai dovuto vendere la mia anima immortale in cambio del potere."

C. Vincent Metzen

SOMMARIO

COME INIZIARE (PC) 6
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (PC) 7
COME INIZIARE (MAC) 9
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (MAC) 10
TUTORIAL 12
MENU DI GIOCO 17
CONTROLLARE IL VOSTRO PERSONAGGIO 21
MUOVERSI IN CITTA© 28
SVILUPPARE IL VOSTRO PERSONAGGIO 32
MULTIGIOCATORE 36
CLASSI DI PERSONAGGI 44
- Amazzoni 44
- Barbari 45
- Negromanti 46
- Paladini 47
- Incantatrici 48

ABILITA© E CAPACITA© 49
- Le abilità dell'Amazzone 50
- Le abilità del Barbaro 55
- Le abilità del Negromante 60
- Le abilità del Paladino 65
- Le abilità dell'Incantatrice 69

OGGETTI 73
EX LIBRIS HORADRIM 81
MAPPA DI SANCTUARY 86
IL MONDO DI SANCTUARY 87
- I Reami Occidentali 88
- Le regioni desertiche di Aranoch 90
- Kehjistan e Kurast 93
- I Non-morti 95

RICONOSCIMENTI 96

COME INIZIARE (PC)

REQUISITI DI SISTEMA

Computer: Diablo II richiede un computer IBM PC o 100% compatibile, con un processore Pentium® 233 MHz o superiore. La memoria installata deve essere di almeno 32 MB di RAM per le partite a singolo giocatore e di 64 MB di RAM per quelle multigiocatore e per sfruttare le caratteristiche 3D avanzate.

Sistema operativo: per poter giocare a Diablo II, dovete utilizzare Windows® 95, Windows 98, Windows®NT 4.0 (con Service Pack 5) o Windows 2000 (con privilegi di amministratore locale).

Controlli: richiesti mouse e tastiera Microsoft®o compatibile al 100%. Diablo II non è stato progettato per l'uso con joypad o joystick.

Dischi: sono necessari un disco con 650 MB di spazio libero (gioco singolo) o con 950 MB di spazio (multigiocatore), oltre a un lettore CD-ROM 4x.

Video: Diablo II richiede un monitor SVGA e una scheda video compatibile DirectDraw® Per poter giocare, dovete disporre di DirectX®6.1 o più recente (sul CD d'installazione di Diablo II si trova DirectX 7.0a). Diablo II supporta, inoltre, diverse caratteristiche grafiche avanzate, mediante l'uso di scheda acceleratrice 3D compatibile con le API Direct3D®o Glide® Per poter sfruttare queste caratteristiche, la vostra scheda 3D deve essere dotata di almeno 8 MB di texture RAM.

Audio: Diablo II funziona con qualsiasi scheda audio compatibile con DirectX 6.1 o superiore. Per sentire la musica durante il gioco, la vostra scheda audio deve essere configurata per poter eseguire dell'audio digitale. Sono, inoltre, supportate alcune schede audio compatibili con le estensioni sonore EAX ed EAX2.

Connessione multigiocatore: per poter accedere al servizio di gioco on-line di Blizzard, Battle.net, è necessaria una connessione a Internet a bassa latenza, in grado di supportare applicazioni a 32-bit e della velocità di 28.8 Kbps o più. Le partite multigiocatore giocate via LAN richiedono la presenza di una rete TCP/IP.

INSTALLAZIONE DI DIABLO II

Inserite il CD di Diablo II nel vostro lettore CD-ROM. Se il vostro computer ha la funzione di AutoPlay abilitata, comparirà automaticamente sullo schermo il menu di avvio di Diablo II. Per avviare la procedura, selezionate la voce "Installa Diablo II" nella lista delle opzioni; seguite, quindi, le istruzioni sullo schermo per portare a termine l'operazione. Una volta completatala con successo, nel menu Start/Avvio del vostro computer verrà inclusa una voce per il lancio diretto di Diablo II.

Se il vostro computer non è dotato della funzione di AutoPlay, fate un doppio clic sull'icona "Risorse del computer" sul desktop e, quindi, selezionate il vostro lettore CD-ROM; nella finestra che compare, fate un altro doppio clic su "Setup" e continuate come descritto in precedenza.

INSTALLAZIONE DI DIRECTX

Assicuratevi che il CD d'installazione di Diablo II sia inserito nel vostro lettore. All'inizio del processo d'installazione, Diablo II rileverà automaticamente la presenza di DirectX sul vostro computer; nel caso dovesse accorgersi della necessità di aggiornare la versione presente o di installarla completamente, vi chiederà di confermare l'operazione. Dal momento che è impossibile giocare a Diablo II senza la presenza di DirectX, vi raccomandiamo di procedere all'installazione, qualora il programma ve ne indichi la necessità.

Se doveste riscontrare un qualsiasi problema con Diablo II, vi suggeriamo di consultare la sezione dedicata alla risoluzione dei problemi di questo manuale, prima di contattare il servizio di supporto tecnico.

Risoluzione dei Problemi (PC)

Diablo II richiede la presenza sul vostro computer di Microsoft DirectX 6.1 o di una versione più recente, oltre alla compatibilità delle vostre schede audio e video con DirectX 6.1. Sul CD d'installazione di Diablo II è presente la versione 7.0a dei driver Microsoft, che può essere installata tramite l'opzione "Installa DirectX 7" del menu di avvio del programma. Il problema più comune con i giochi per DirectX è rappresentato dai driver delle vostre schede audio e video; se incontrate delle difficoltà durante l'utilizzo del programma, contattate i loro produttori (per telefono oppure tramite Internet) per sapere come ottenere i driver più recenti. Potete trovare le informazioni più aggiornate di supporto tecnico nei file HTML presenti sul CD d'installazione: cliccate sul pulsante "Supporto" del menu d'installazione per accedere a questi file.

Sto cercando di lanciare Diablo II in ambiente Windows 2000, ma il mio CD non viene riconosciuto.

In ambiente Windows 2000 dovete essere collegati come utente con privilegi di amministratore locale, per poter installare e utilizzare il gioco correttamente.

Sto usando Windows NT 4.0 e il test video fallisce.

Assicuratevi di avere installato Service Pack 5 o versione più recente. Potete trovare gli ultimi Service Pack rilasciati sul sito web Microsoft, all'indirizzo: http://support.microsoft.com

Sto usando Windows NT 4.0 e ho una scheda 3D, ma il test video non mi presenta l'opzione per l'esecuzione con Direct 3D

È necessaria una scheda Glide per poter utilizzare la modalità 3D in ambiente Windows NT 4.0. Le schede Direct3D non sono supportate da questo sistema operativo.

Non vedo alcun filmato quando inizio a giocare a Diablo II!

Questo problema è solitamente imputabile a driver DirectX o a Glide troppo vecchi o non compatibili. Diablo II funziona in modalità 640x480 durante il gioco e in 800x600 nei menu di gioco e nelle schermate di Battle.net. Alcune schede video manifestano dei problemi con il passaggio automatico di risoluzione di DirectX. Verificate di aver installato i driver più aggiornati della vostra scheda video e controllate che Windows sia impostato per riconoscere correttamente il vostro monitor.

Diablo II si carica, ma dopo alcuni istanti di gioco ricevo un errore DirectSound, DirectDraw o di pagina.

Questi problemi sono imputabili ai driver DirectDraw e DirectSound in uso sul vostro sistema. Per ovviare a questa situazione, dovete cercare semplicemente di ottenere i driver compatibili DirectX più aggiornati per la scheda audio e quella video. Se il problema persiste, contattate il servizio di supporto tecnico.

Non sento né la musica né gli effetti sonori quando gioco a Diablo II.

Assicuratevi che la vostra scheda audio sia compatibile con DirectX 6.1 o più recente; le schede non supportate da DirectX non sono in grado di funzionare con Diablo II. Installate DirectX 7.0a dal CD d'installazione di Diablo II; contattate, inoltre, il produttore della vostra scheda audio per ottenere i driver più recenti e le informazioni per la loro installazione.

Sento dei fastidiosi rumori di sottofondo durante il gioco.

Questo problema è solitamente provocato da driver vecchi presenti nel sistema. Contattate il produttore della vostra scheda audio per ottenerne la versione più recente. Potete anche controllare le impostazioni del vostro mixer, aprendo prima il menu Start/Avvio, quindi selezionando poi Programmi> Accessori> Svago> Controllo volume . Regolate i valori presenti usando gli indicatori a scorrimento.

Perché all'avvio di Diablo II tutto ciò che vedo è uno schermo vuoto?

Forse state usando una scheda video non compatibile con DirectX, oppure ne avete installata una versione troppo vecchia. La soluzione consiste nell'installazione della versione 7.0a di DirectX, direttamente dal CD d'installazione di Diablo II e/o nel contattare il produttore della vostra scheda video affinché vi fornisca dei driver compatibili con DirectX.

Diablo II funzionerà sul mio processore Cyrix M2, AMD K6-2, Athlon, o su altri computer equivalenti o superiori a un Pentium 233 MHz?

Si, ma i processori Cyrix devono essere almeno a 250 MHz.

Posso giocare a Diablo II su un sistema di velocità inferiore a 233 MHz?

Diablo II è stato ottimizzato per funzionare al meglio su un processore Pentium 233 MHz o più veloce. Anche se processori di potenza inferiore possono far girare ugualmente il programma, potrebbero verificarsi degli errori o la velocità di gioco potrebbe risultare estremamente ridotta.

Esiste il modo per giocare la versione completa di Diablo II senza avere il CD?

No: per poter giocare alla versione completa a singolo giocatore, dovete sempre avere il CD di Diablo II inserito nel lettore.

Il mio lettore CD-ROM continua ad attivarsi mentre gioco, rallentando il computer.

La presenza di un lettore CD-ROM che si attiva di continuo può provocare delle pause nell'accesso ai dati, in quanto il CD deve raggiungere una certa velocità prima di poter essere letto. Questo problema può verificarsi disattivando la musica nel menu delle opzioni audio di gioco. Lasciate attiva la musica (anche a un livello di volume molto basso) per evitare che il CD abbia bisogno di riattivarsi ogni volta che deve accedere a dei dati.

Posso installare Diablo II su un disco compresso?

Non dovrebbero verificarsi particolari problemi; la procedura è comunque sconsigliata in termini di prestazioni.

COME INIZIARE (MAC)

REQUISITI DI SISTEMA

Computer: Diablo II richiede un computer Mac OS®con un processore G3 o più veloce e 32 MB di RAM fisica oltre a Virtual Memory (64 MB di RAM raccomandati). Le partite multigiocatore richiedono la presenza di 64 MB di RAM fisica oltre a Virtual Memory.

Sistema operativo: System 8.1 o più recente.

Controlli: sono necessari mouse e tastiera. Se disponete di un mouse a due pulsanti, assicuratevi di avere attivato la relativa opzione nella finestra delle opzioni di avvio. Diablo II non è stato progettato per l'uso con joypad o joystick.

Dischi: sono necessari un disco con 600 MB di spazio libero (giocatore singolo) o con 900 MB di spazio (multigiocatore), oltre a un lettore CD-ROM 4x.

Video: Diablo II richiede un computer in grado di supportare una risoluzione di 800x600 a 256 colori. Diablo II supporta inoltre caratteristiche 3D avanzate se usato insieme a una scheda OpenGL (versione 1.1.2 o superiore), Rave o 3dfxsupport. Per poter utilizzare queste caratteristiche video avanzate, la vostra scheda 3D deve disporre di almeno 8 MB di RAM.

Audio: Diablo II funziona con qualsiasi sistema audio interno compatibile con Mac OS.

Connessione multigiocatore: per poter accedere al servizio di gioco on-line di Blizzard, Battle.net, è necessaria una connessione a Internet a bassa latenza, in grado di supportare applicazioni a 32-bit e della velocità di 28.8 Kbps o più. Le partite multigiocatore giocate su una LAN richiedono la presenza di una rete TCP/IP.

INSTALLAZIONE DI DIABLO II

Inserite il CD di Diablo II nel vostro lettore CD-ROM. Fate un doppio clic sulla sua icona, quindi nuovamente sulla voce "Diablo II Installer", per avviare la copia dei file necessari al gioco sul vostro disco. Il programma d'installazione vi presenterà un breve file di testo "ReadMe": vi consigliamo di leggerlo, in quanto vi troverete le informazioni più aggiornate riguardanti il gioco.

Risoluzione dei Problemi (MAC)

La maggior parte dei problemi che si verificano nell'esecuzione di Diablo II su computer Macintosh® si può risolvere assicurandosi che nel sistema siano caricate le giuste estensioni e che non esistano conflitti tra le stesse. Qui di seguito, troverete la lista delle estensioni indispensabili per il gioco:

- Estensioni Apple CD/DVD.
- Componente GameSprocket delle estensioni Game Sprockets(r) (v1.7.3 o superiore).
- Tutte le estensioni Open Transport (solo per multigiocatore).
- Tutte le estensioni OpenGL (v1.1.2 o superiore) quando si usa una scheda 3D OpenGL 3D con le caratteristiche 3D avanzate di Diablo II.

Il modo più semplice per evitare conflitti tra le estensioni consiste nel creare un loro set specifico per Diablo II, usando il pannello di controllo delle estensioni (o un suo equivalente). Selezionate solo le estensioni indispensabili per utilizzare il gioco, salvate il set e riavviate il computer. Potete trovare le informazioni più aggiornate di supporto tecnico nei file HTML presenti sul CD d'installazione: cliccate sul pulsante "Supporto" del menu d'installazione per accedere a questi file.

Durante il gioco compare una schermata vuota, oppure un filmato rovinato.

Spesso questo problema è provocato da un'installazione errata di Game Sprockets. La soluzione migliore è reinstallare il software Game Sprockets dal CD d'installazione di Diablo II. Volendo, potete anche scaricare e installare la versione più aggiornata del software dal sito web di Apple. Ricordate di eliminare tutte le vecchie estensioni Game Sprockets dalla cartella delle estensioni, prima di reinstallare una nuova versione del software.

Se il problema persiste, contattate la casa produttrice della vostra scheda video, oppure Apple, per ottenere un aggiornamento del software della scheda video presente nel vostro computer.

Sembra che il computer abbia dei problemi con il CD.

La maggior parte dei problemi connessi ai lettori CD-ROM e DVD-ROM sono provocati da conflitti con i driver utilizzati dal vostro lettore CD-ROM. Provate come prima cosa a rimuovere tutte le estensioni e i pannelli di controllo non necessari dal set di avvio. Se utilizzate un lettore CD-ROM o DVD-ROM non Apple, contattatene la casa produttrice per verificare la disponibilità di aggiornamenti dei loro driver. Esaminate anche la superficie dei CD di Diablo II per poter individuare eventuali graffi o impronte digitali e, se necessario, provvedete a pulirlo.

PRIMA DI CHIAMARE IL SUPPORTO TECNICO

Se avete riscontrato dei problemi, consultate la sezione del manuale dedicata alla loro risoluzione, prima di contattare il servizio di supporto tecnico. Blizzard riceve molte chiamate al giorno e sarà in grado di aiutarvi con maggiore efficacia se, quando telefonerete, sarete in grado di fornire le seguenti informazioni:

- Il produttore e il tipo del vostro computer e la velocità del processore.
- La quantità di RAM presente nel vostro sistema.
- Il sistema operativo da voi utilizzato e la sua versione.
- La marca e il modello della vostra scheda video, di quella audio e del modem.

TUTORIAL

PRIMA DI COMINCIARE

Una breve nota sulla terminologia che sarà usata nel corso del manuale: ci sono alcuni termini, infatti, con i quali potreste non avere familiarità. Dal momento che buona parte della vostra interazione col gioco avviene tramite il mouse, dovreste essere in grado di comprendere appieno alcune espressioni che si usano di frequente in relazione al mouse. Le espressioni "cliccare" e "cliccare col sinistro" fanno riferimento alla rapida pressione e al rilascio del pulsante presente sul lato superiore sinistro del vostro mouse. "Cliccare col destro" ha un significato identico, solo che fa riferimento al pulsante sul lato destro. "Doppio clic" significa cliccare rapidamente per due volte sul pulsante superiore sinistro del mouse. Alcuni dei mouse più moderni sono dotati di tre o più pulsanti: le istruzioni relative a essi e al loro impiego nel gioco si trovano nelle pagine seguenti del manuale.

Nota per gli utenti Macintosh. Ogni volta che il manuale fa riferimento a un "clic destro", gli utenti dotati di un mouse a un solo pulsante possono tenere premuto il tasto Comando (_) mentre cliccano, per attivare la medesima funzionalità. Se invece avete un mouse programmabile multi-pulsante, potete configurarlo a vostro piacimento utilizzando il menu delle opzioni di gioco.

Quando la pressione di un tasto sulla tastiera serve a ripetere un'azione che, normalmente, richiederebbe l'uso del mouse e un clic sullo schermo, il tasto in questione viene definito "chiave". Nel corso di questo manuale, ogni volta che si farà riferimento a un'azione associata a un tasto chiave, questo tasto sarà stampato in neretto. Per esempio, la chiave standard per passare dalla camminata alla corsa viene indicata come tasto "R".

COMINCIARE A GIOCARE

Dopo aver installato Diablo II sul vostro computer (la procedura è descritta nella sezione "Come iniziare" di questo manuale), verificate che il CD di gioco di Diablo II sia inserito nel lettore CD-ROM. Se sul vostro computer è attiva la funzione AutoPlay, alcuni istanti dopo l'inserimento del CD comparirà un menu contenente le opzioni di avvio del gioco. In caso contrario, potete raggiungere questa schermata con un doppio clic su "Risorse del computer" e, quindi, sull'icona del vostro lettore CD-ROM. Trovate il programma "Setup" e fate un doppio clic sulla relativa icona. Una volta comparso il menu di Diablo II, selezionate l'icona "Gioca a Diablo II" dall'elenco delle opzioni.

SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Una volta concluso il caricamento di Diablo II, selezionate l'opzione "Giocatore singolo". In questo modo si apre la schermata di selezione del personaggio, dove potete sceglierne uno fra tutti quelli che avete creato in precedenza. Visto che questa è la prima volta che giocate, comunque, non sarà ancora presente nessun personaggio: selezionate quindi "Nuovo personaggio" e cliccate su "OK", oppure premente il tasto Invio. In questo modo, si aprirà la schermata di creazione del personaggio. Come prima cosa dovete scegliere la classe del personaggio; nella schermata potete vedere cinque eroi seduti intorno a un fuoco da campo. Ogni singolo eroe rappresenta un particolare tipo di personaggio o di classe. Tutte le classi hanno i loro punti di forza e le loro debolezze e possiedono una serie di abilità uniche: potete trovare delle informazioni dettagliate sulle classi nell'apposita sezione del manuale (più avanti). Per adesso, scegliete l'Amazzone: cliccate sulla bionda guerriera in armatura di cuoio che si trova all'estrema sinistra. La donna si farà avanti e vi verrà chiesto di assegnarle un nome: dopodiché, premete il tasto Invio, oppure cliccate sul pulsante "OK" per procedere al caricamento della partita.

Nota: quando create un personaggio è importante ricordare che il suo nome deve essere di lunghezza compresa fra 2 e 15 caratteri. I nomi dei personaggi possono essere composti solo da lettere (A-Z) maiuscole e minuscole: possono inoltre contenere un trattino (-) e una sottolineatura (_), a patto che essi non si trovino all'inizio o alla fine del nome. Nei nomi dei personaggi di Diablo II non è possibile inserire numeri o spazi.

ENTRARE NEL MONDO DEL GIOCO

Non appena la partita è stata caricata, potete vedere il vostro personaggio in piedi in mezzo all'accampamento della dispersa Sorellanza dell'Occhio Invisibile (le Ranger del primo Diablo). I punti di inizio dei quattro atti che compongono Diablo II sono identificati come "città". Mentre vi trovate all'interno delle mura di una città non potete subire alcun danno e, analogamente, non potete attaccare nessuno.

Cliccate sul pulsante Aiuto per accedere alla relativa schermata. Al suo interno sono descritte le varie funzioni della barra dell'interfaccia, come anche alcuni importanti comandi da tastiera. Una volta che avete preso confidenza con questi comandi di base, cliccate sul pulsante Chiudi, presente nella parte superiore destra della schermata di aiuto (se vorrete rivedere in seguito questa schermata, vi basterà premere il tasto H per aprirla).

Dopo aver chiuso la schermata di aiuto, verrete avvicinati da un uomo con una casacca blu, che sopra la testa ha un fumetto giallo contenente un punto esclamativo. Il nome di quest'uomo è Warriv e il punto esclamativo indica che egli ha qualcosa di importante da comunicarvi. Tutti i personaggi di gioco con i quali potete parlare e interagire (in modo diverso dal combattimento) sono identificati come Personaggi Non-Giocanti, o PNG. Essi forniranno al protagonista dell'avventura importanti informazioni e servizi per tutta la durata del gioco.

Cliccate su Warriv: la vostra Amazzone gli si avvicinerà ed egli comincerà a parlarvi degli ultimi eventi verificatisi nella zona. Ascoltate quello che ha da dirvi (ricordate comunque che, se lo desiderate, potete premere il tasto ESC o BARRA SPAZIATRICE per saltare il dialogo con un PNG).

Quando Warriv avrà finito di parlare, cliccateci sopra nuovamente: comparirà un piccolo menu. Si tratta del menu di interazione, che vi permetterà, durante tutta la vostra avventura, di ricevere informazioni e servizi dai vari PNG. Cercate di familiarizzare con la struttura del menu e, seguendo il suggerimento di Warriv, andate a cercare Akara per parlare con lei.

OTTENERE UNA MISSIONE E USARE L'AUTOMAPPA

Dal momento che Akara non è nelle immediate vicinanze, usate la vostra "automappa" per riuscire a trovarla. Aprite la mappa cliccando sul pulsante "Automappa" del mini-pannello, oppure premendo il tasto TAB. Il mini-pannello è il gruppo di piccole icone dorate che si trova al centro, proprio sopra la barra dell'interfaccia, nella parte inferiore della schermata di gioco (esso, come anche i restanti elementi dell'interfaccia, è ampiamente descritto in una sezione avanzata di questo manuale). Potete chiudere l'automappa cliccando una seconda volta sul suo pulsante, oppure premendo di nuovo il tasto TAB o, ancora, premendo ESC o SPAZIO.

Quando l'automappa è attiva, viene sovrapposta all'area di gioco una mappa trasparente, che mostra la fisionomia della città e di tutte le altre zone che sono state esplorate dal vostro personaggio. La "X" blu al centro dell'automappa rappresenta la vostra posizione, mentre le "X" bianche indicano i principali PNG e sono accompagnate dai rispettivi nomi.

Trovate la "X" con il nome Akara e spostate verso di lei la vostra Amazzone, cliccando nella direzione nella quale volete farla muovere. Potete anche tenere premuto il pulsante del mouse nella direzione che volete: così facendo, l'Amazzone continuerà a camminare in quella direzione fino a quando non rilascerete il pulsante. Una volta arrivati vicino ad Akara, cliccate su di lei e ascoltate quanto ha da dirvi.

Una volta che ella avrà finito di parlare, nell'angolo inferiore sinistro della schermata di gioco comparirà un'icona di missione, per indicare che Akara ve ne ha appena assegnata una. L'icona di missione compare ogni volta che ricevete una nuova missione, oppure quando riuscite a compiere un importante evento per il completamento di una già in corso. Le missioni sono tutte componenti che servono a sviluppare la trama principale di Diablo II: completandole, vi avvicinerete sempre di più al mistero centrale dell'intero gioco. Le missioni possono venirvi affidate da un PNG oppure si possono attivare compiendo determinate azioni nel corso della vostra avventura.

Cliccando sull'icona rossa di missione compare il registro delle missioni, che vi permette di visualizzare tutte le missioni che vi sono state assegnate, di controllare in quali condizioni si trovino le varie missioni e di verificare quali siano già state completate e quali ancora manchino per arrivare alla conclusione di quella in corso. Potete accedere al registro delle missioni in qualsiasi istante, cliccando sull'apposito pulsante presente nel mini-pannello, oppure premendo il tasto Q. Per chiudere il registro premete nuovamente il tasto Q, oppure usate i tasti ESC o SPAZIO.

AVVENTURARSI NEL TERRITORIO

Adesso che avete ottenuto la vostra prima missione, è ora di darsi da fare per portarla a compimento. Aprite di nuovo l'automappa e cercate il passaggio nel recinto dell'accampamento. Quando l'avete trovato, cominciate a camminare verso di esso fino a quando non raggiungete il portale: non appena il vostro personaggio lo supera, potrete notare che assume un atteggiamento più aggressivo e che le azioni delle icone nella barra dell'interfaccia non sono più in colore rosso, cosa che indica la loro attivazione. Questo cambiamento vi comunica che avete lasciato la città e, quindi, la zona sicura del gioco: fate attenzione, perché ora vi trovate in un'area in cui i tremendi mostri di Diablo II sono sempre in agguato!

Per non farvi arrivare impreparati al vostro primo scontro, tratteremo ora le basi del combattimento. La vostra Amazzone è armata inizialmente con alcuni giavellotti, che potrete usare sia nella lotta corpo a corpo che come armi da lancio.

IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Vagando nei territori circostanti la città, prima o poi vi imbatterete in un mostro (non ci vorrà molto tempo, fidatevi!). In questi casi, posizionate il puntatore del mouse sul mostro che volete attaccare. L'essere verrà evidenziato e nella parte superiore dello schermo compariranno le informazioni che lo riguardano. In questo modo, potrete sempre sapere con sicurezza quale mostro avete scelto come bersaglio. Una volta che siete pronti ad attaccare, cliccate sopra la creatura e tenete premuto il pulsante del mouse: l'Amazzone si avvicinerà e tenterà di colpire il mostro. L'attacco proseguirà fino alla morte del mostro o al rilascio del pulsante del mouse.

IL COMBATTIMENTO A DISTANZA

Una volta uccisa la creatura, rilasciate il pulsante sinistro del mouse. Ricordate che, volendo, potete modificare le azioni assegnate ai pulsante sinistro e destro del mouse, utilizzando le icone delle azioni che si trovano sui lati sinistro e destro della barra dell'interfaccia. Attivate l'abilità di lancio cliccando col pulsante destro sull'icona d'azione sinistra e, quindi, col pulsante sinistro sull'abilità di lancio. Adesso trovate un altro mostro da attaccare: questa volta, però, tenete premuto il tasto TASTO MAIUSCOLA quando ci cliccate sopra per colpire. Il vostro personaggio resterà fermo e lancerà il giavellotto contro il suo nemico. Fate attenzione, però: mentre voi resterete immobili, il mostro continuerà ad avvicinarsi alla vostra locazione: cercate di posizionare la vostra Amazzone in un luogo sicuro, prima di cominciare a scagliare i giavellotti. Ricordate, inoltre, che le armi a distanza, ovviamente, si consumano man mano che attaccate: tenete sempre sotto controllo il numero di proiettili che vi sono rimasti.

Quando ferite un mostro, la barra rossa sotto il suo nome comincerà ad accorciarsi. In questo modo, avrete sempre sott'occhio la quantità di danni inflitti al vostro bersaglio. Ogni classe di personaggio sviluppa abilità diverse nel corso del gioco: molte di queste renderanno disponibili nuove tipologie di attacco (spiegate tutte nelle successive pagine del manuale). Quanto appena descritto, comunque, rappresenta l'indispensabile per affrontare un combattimento in Diablo II.

Quando un mostro muore, molto spesso lascerà cadere un oggetto: dovete semplicemente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse per raccoglierlo. Il vostro personaggio, così facendo, camminerà verso l'oggetto e lo aggiungerà al suo inventario. Alcuni oggetti, come le armi e le corazze, vengono utilizzati automaticamente se il vostro personaggio non ne sta già usando uno della stessa categoria. Nel corso del gioco, troverete molti oggetti anche in forzieri, barili, vasi e altri nascondigli; per cui, cercate sempre di controllare ogni elemento sospetto dello scenario, cliccandoci sopra. Fate attenzione, però! Alcuni forzieri sono protetti da pericolose trappole, cosa che viene segnalata da un segnale acustico che vi avverte del possibile rischio. Altri, invece, sono chiusi e potrete aprirli soltanto se disponete della chiave giusta. Ne troverete diverse nel corso della vostra avventura o potrete acquistarle da un PNG, in città.

LA MORTE

In Diablo II, esattamente come nella vita reale, la morte è un pericolo che deve essere temuto. Se il valore della vostra forza vitale scende a zero nel corso del gioco, significa che siete morti. Quando questo accade, il vostro personaggio si accascia al suolo e voi perdete una parte dell'oro in vostro possesso, mentre compare un messaggio che vi informa della vostra morte e vi invita a premere il tasto ESC.

Premendo questo tasto, ricomincerete a giocare in città: il vostro cadavere, comunque, rimarrà nel punto in cui siete morti. Tornando rapidamente sul teatro del tragico evento, potrete recuperare tutti

gli oggetti che stavate utilizzando al momento della vostra dipartita. Mentre perquisite il vostro cadavere (un suggerimento: quando siete vicini al vostro cadavere, esso compare come una "X" rossa sull'automappa), cliccateci sopra nuovamente col pulsante sinistro per tornare a utilizzare tutti gli oggetti. Se c'è ancora, potete anche raccogliere l'oro che avete perso quando siete morti. Una volta che sarete di nuovo pronti al combattimento, dovrete cercare vendetta contro il mostro che ha osato abbattervi... Solo, questa volta, cercate di stare più attenti!

Se il vostro cadavere si trova in una zona che non siete in grado di raggiungere, per esempio per la possibilità di troppi pericoli, o se non riuscite a trovarlo, vi sarà possibile uscire e rientrare nella partita. Così facendo, il vostro cadavere e tutti i suoi oggetti compariranno accanto alla vostra nuova posizione di partenza, in città: l'aspetto negativo di questa procedura è che, così facendo, perderete tutto l'oro che vi è caduto nel momento in cui siete morti.

Adesso conoscete gli elementi fondamentali per cominciare a giocare:

buon divertimento e buona fortuna!

MENU DI GIOCO

MENU PRINCIPALE

Quando lanciate per la prima volta Diablo II, il gioco mostra i logo di Blizzard Entertainment e di Blizzard North, esegue il filmato introduttivo dell'atto 1 e, dopo la schermata dei titoli di Diablo II, apre il Menu Principale del programma. **<INSERT PIC OF MAIN MENU>**

Nel Menu Principale sono presenti le seguenti opzioni:

Giocatore singolo - Selezionate quest'opzione per iniziare una partita a singolo giocatore.

Battle.net - Selezionate quest'opzione per giocare a Diablo II su un Reame di Battle.net.

Altro multigiocatore - Selezionate quest'opzione per giocare una partita multigiocatore su una rete. Potete giocare partite di questo tipo via Internet tramite Battle.net, oppure tramite connessione diretta TCP/IP. Consultate la sezione Multigiocatore del manuale per ulteriori dettagli.

Riconoscimenti - Quest'opzione fa comparire l'elenco dei riconoscimenti.

Filmati - Usate quest'opzione per assistere ai filmati degli atti che avete completato nel corso del gioco

Esci da Diablo II - Questa funzione chiude Diablo II e ti riporta al desktop..

OPZIONI DI GIOCO

Durante il gioco potete accedere a diverse opzioni incluse nel menu di gioco: per visualizzare questo menu, cliccate sul pulsante "Menu di gioco" del mini-pannello, oppure premete il tasto ESC. Nelle partite a singolo giocatore, attivando questo menu, il gioco entra automaticamente in pausa. Inoltre, da qui potete regolare le varie opzioni relative al video, all'audio, all'automappa e ai controlli.

Infine, il menu di gioco permette anche di uscire dalla partita tornando al Menu Principale.

Quando si apre il menu di gioco, avete a vostra disposizione le seguenti opzioni:

Opzioni - Cliccando su quest'opzione, accedete ai sotto-menu dell'audio, del video, dell'automappa e dei controlli, descritti nella parte finale di questa sezione.

Salva ed esci dal gioco - Nelle partite a singolo giocatore quest'opzione salva la partita in corso e vi riporta al Menu Principale. Quando giocate su Battle.net, l'opzione serve per tornare nella chat-room di Battle.net. In Diablo II non è necessario provvedere al salvataggio delle partite, in quanto il vostro personaggio viene automaticamente salvato periodicamente e quando uscite dal gioco.

Nelle partite a singolo giocatore, oltre al personaggio, vengono salvate anche le informazioni relative allo stato del mondo di gioco, all'automappa, alle missioni e alle destinazioni. A parte il contenuto dell'inventario del vostro personaggio non vengono, però, memorizzati altri dati su mostri, locazioni e oggetti. Quando riprendete la partita a singolo giocatore precedentemente salvata, usando lo stesso personaggio, ricomincerete a giocare dalla città. L'automappa e il mondo di gioco saranno comunque ripristinati alle loro condizioni nel momento del salvataggio, insieme a inventario, nascondiglio, missioni e destinazioni.

In una partita multigiocatore vengono memorizzati i dati relativi al personaggio, all'inventario, al nascondiglio, alle missioni e alle destinazioni. Le condizioni del mondo di gioco e l'automappa non vengono invece salvate, dal momento che la creazione di una partita multigiocatore dà origine a un mondo del tutto casuale.

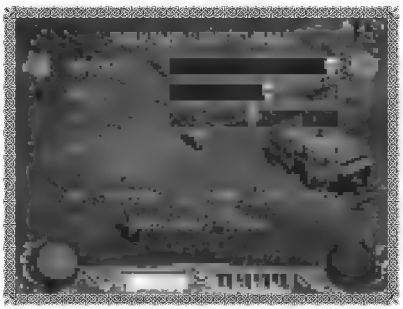
Se venite uccisi e uscite dal gioco prima di aver perquisito il vostro cadavere, lo ritroverete accanto alla vostra posizione non appena comincerete una nuova partita.

Quando giocate su un Reame di Battle.net il vostro personaggio viene memorizzato sul server di Blizzard e non sul vostro computer. In tutti gli altri casi, il personaggio viene memorizzato in forma di file sul vostro computer.

Torna al gioco - Quest'opzione chiude il menu di gioco.

OPZIONI

Dalla schermata delle opzioni, potete modificare i seguenti sotto-sistemi di opzioni di Diablo II. Tenete presente che, se un'opzione non è selezionabile, non può essere modificata perché non supportata dal vostro sistema.



AUDIO

Sonoro - L'indicatore dell'audio regola il volume di tutti gli effetti sonori di gioco. Potete aumentare il volume spostando l'indicatore verso destra: portandolo all'estrema sinistra, invece, disattiverete completamente gli effetti sonori e la musica.

Musica - L'indicatore della musica regola il volume della musica di gioco, in modo indipendente. Potete aumentare il volume spostando l'indicatore verso destra: portandolo all'estrema sinistra, invece, disattiverete la musica.

DISTORCI 3D - Se la vostra scheda audio supporta l'hardware audio 3D, potete regolare questo indicatore per effettuare un bilanciamento fra i volumi dell'audio 2D e 3D. Portando l'indicatore verso destra, aumenterete il volume di quello 3D, come gli effetti sonori durante i combattimenti e il parlato del giocatore. Spostandolo verso sinistra, invece, aumenterete il volume dei suoni stereo 2D, come la musica e il rumore del vento e dei tuoni.

Audio 3D - Se la vostra scheda audio supporta l'hardware audio 3D, potete attivarlo e disattivarlo dal menu delle opzioni audio.

Effetti ambientali - Se la vostra scheda audio supporta EAX o EAX 2, potete attivare gli effetti ambientali come gli eco. L'opzione non è selezionabile se la vostra scheda audio non supporta questa funzione.

Parlato PNG - Questa voce vi permette di impostare una delle seguenti tre opzioni: "Audio", "Testo" o "Audio e testo". Per cambiare opzione, dovete cliccare col pulsante sinistro, oppure premere INVIO mentre è selezionata. L'opzione "Audio e testo" esegue il parlato dei PNG e mostra su schermo anche i sottotitoli. "Audio" si limita a eseguire il parlato senza visualizzare i sottotitoli e, infine, "Testo" mostra i sottotitoli di ciò che dicono i PNG, senza eseguire il parlato.

Menu precedente - Selezionate quest'opzione per tornare al menu di gioco.

OPZIONI VIDEO

Qualità illuminazione - La qualità dell'illuminazione ha drei livelli: alta, bassa e media. Quando usate il secondo, l'illuminazione risulta qualitativamente migliore.

Ombre sfumate - Attivando quest'opzione, le ombre diventano trasparenti.

Prospettiva - Quest'opzione, disponibile solo in presenza di schede acceleratrici 3D Direct3D oppure Glide, aggiunge un effetto di scrolling in parallasse al gioco, conferendo un grande effetto di profondità visiva.

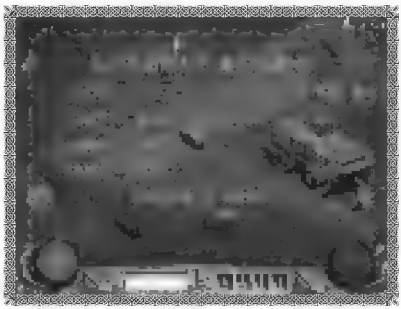
Gamma - L'indicatore "Gamma" regola la luminosità e il contrasto complessivo della grafica di gioco. Il valore standard (al centro) dovrebbe risultare perfetto per la maggior parte delle schede video: se, però, il gioco vi sembra troppo scuro, spostate l'indicatore verso destra per schiarire le immagini.

Menu precedente - Selezionate quest'opzione per tornare al menu di gioco.

Nota: per ottenere la massima velocità grafica sul vostro computer, impostate le opzioni video come segue:

QUALITÀ ILLUMINAZIONE:	BASSA
OMBRE SFUMATE:	NO
PROSPETTIVA:	NO

OPZIONI MAPPA AUTOMATICA



Dissolvenza - Impostando quest'opzione su CENTRO, la zona dell'automappa che circonda il vostro personaggio risulterà più trasparente; l'impostazione TUTTO, invece, rende più trasparente l'intera automappa. Premete il tasto F10 per modificare l'impostazione in qualsiasi momento.

Centra quando libero - Attivando quest'opzione, la mappa viene centrata non appena l'automappa viene attivata. Usate il tasto F9 per centrare l'automappa in qualsiasi momento.

Mostra gruppo - Se l'opzione non è attiva, la posizione dei membri del gruppo non viene mostrata (compresa quella di mercenari e creature evocate). Premete il tasto F11 per visualizzare o nascondere il vostro gruppo in qualsiasi momento.

Mostra nomi gruppo - Quest'opzione mostra o nasconde i nomi dei personaggi (sia del giocatore che dei PNG) sull'automappa. Premete il tasto F12 per compiere la stessa operazione dall'interno del gioco (così influenzerete anche i nomi dei membri del gruppo). Il tasto F12 serve per visualizzare o nascondere i nomi in qualsiasi momento.

Menu precedente - Selezionate quest'opzione per tornare al menu di gioco.

CONFIGURA CONTROLLI

Questa schermata vi permette di modificare buona parte dei collegamenti da tastiera e dei comandi di Diablo II. Essa è anche molto utile per capire come sono attualmente assegnati i vari comandi e quali tasti sono, invece, ancora liberi.

Per poter modificare il tasto assegnato a un comando, evidenziate e cliccate col sinistro su quello attualmente attivo, facendolo così lampeggiare, e premete poi il nuovo tasto. Potete compiere quest'operazione per qualsiasi comando di gioco. Quando avete finito di modificare la configurazione dei comandi, usate l'opzione "Accetta", presente nella parte inferiore destra del menu.

Nota: se avete un mouse con più di due pulsanti, potete assegnare tutti i pulsanti extra usando questo procedimento. Per assegnare un pulsante del mouse a un'azione, evidenziate il tasto associato al comando nel menu di configurazione e cliccate col pulsante del mouse che volete assegnare al comando in questione.

CONTROLLARE IL VOSTRO PERSONAGGIO

L'INTERFACCIA DI GIOCO

La parte superiore di questa schermata rappresenta l'area di gioco. Qui potete visionare il vostro personaggio, l'ambiente che lo circonda e qualsiasi creatura e oggetto che rientri nel suo campo visivo. Nella parte inferiore della schermata, invece, si trova la barra dell'interfaccia: qui potete sempre trovare importanti informazioni sulle condizioni del vostro personaggio e tutti i controlli che vi permettono di accedere alle informazioni e alle caratteristiche addizionali di gioco.

Potete attivare i comandi della barra dell'interfaccia cliccandoci sopra col pulsante sinistro del mouse. Per ottenere maggiori informazioni su un comando o un pulsante, posizionateci sopra il puntatore del mouse e attendete un attimo: comparirà una breve descrizione testuale.

La barra dell'interfaccia è composta da diversi elementi:

Sfera della vita - La sfera rossa nell'angolo inferiore sinistro dello schermo rappresenta la condizione fisica del vostro personaggio, identificata come "vita" o "forza vitale". Si tratta della quantità di danno che può essere sopportata dal tuo personaggio prima di arrivare alla morte. La vita non si rigenera automaticamente, la potete recuperare solamente bevendo delle pozioni guaritrici, utilizzando delle abilità speciali, oppure visitando un PNG in grado di curarvi. Nel corso del gioco, inoltre, potreste trovare degli oggetti in grado di guarirvi dalle vostre ferite.

Sfera del mana - La sfera blu in basso a destra fa riferimento al livello del mana, o energia magica, del vostro personaggio. Quando lo esaurite, non siete più in grado di lanciare incantesimi e di usare determinate abilità. Il mana, comunque, si rigenera automaticamente col passare del tempo.

Icone d'azione sinistra e destra - Il vostro personaggio è in grado di combattere, lanciare magie, usare diverse abilità e compiere varie azioni speciali. Cliccando coi pulsanti sinistro e destro del vostro mouse, potete eseguire tutte queste azioni; tramite le icone d'azione, inoltre, potete assegnare al vostro mouse azioni diverse. L'icona d'azione sulla sinistra rappresenta l'azione attualmente assegnata al pulsante sinistro del mouse, mentre quella sulla destra fa riferimento specularmente al pulsante destro del mouse. Cliccando su un'icona viene visualizzato un menu a comparsa: cliccate su un'icona per assegnarla al pulsante del mouse in questione.

Il mini-pannello - Vicino al centro della barra dell'interfaccia si trova il mini-pannello. Qui è presente una fila di pulsanti che permettono di accedere a informazioni più dettagliate sul vostro personaggio, oppure di accedere ad altre caratteristiche di gioco. Potete aprire e chiudere il mini-pannello cliccando sull'apposito pulsante, anch'esso presente al centro della barra dell'interfaccia. I pulsanti del mini-pannello sono i seguenti:

Personaggio - Apre una schermata che descrive dettagliatamente gli attributi del vostro personaggio.

Inventario - Apre lo zaino e mostra il contenuto dell'inventario.

Albero delle abilità - Apre la schermata con l'albero delle vostre abilità.

Menu del gruppo - Apre il menu di tutti i partecipanti al gioco.

Automappa - Mostra una mappa in sovrimpressione della zona circostante.

Registro messaggio - Mostra l'elenco di tutti i messaggi inviati durante la partita.

Registro missione - Apre un menu che descrive dettagliatamente lo stato di tutte le vostre missioni.

Menu di gioco - Apre il menu delle opzioni di gioco.

Per una descrizione completa di questi pulsanti, consultate l'apposita sezione di questo manuale.

La cintura - Questa fila con quattro riquadri rappresenta la cintura del vostro personaggio. Qui potete conservare pozioni e gli incantesimi Portale Cittadino o Identificazione, per potervi accedere rapidamente. Nelle fasi avanzate del gioco, troverete delle cinture di dimensioni maggiori, in grado di contenere più di quattro oggetti alla volta. Quando ne avrete una, posizionate il puntatore sulla cintura per far comparire tutti i riquadri disponibili, oppure premete il tasto "ù" per aprire e chiudere questi riquadri.

La barra dell'esperienza - Questa barra si riempie man mano che il vostro personaggio accumula esperienza, sconfiggendo mostri. Non appena la barra arriva alla sua estremità, significa che il vostro personaggio ha raggiunto il prossimo livello di esperienza e la barra si azzera, per poi riprendere lentamente a riempirsi. Tenendo il puntatore del mouse sopra la barra dell'esperienza, appare un riquadro a comparsa che vi comunica esattamente quanti punti esperienza avete e quanti ve ne servono per arrivare al prossimo livello.

La barra del vigore e il pulsante corsa/camminata - Cliccando sul pulsante corsa/camminata, modificate la modalità di spostamento del vostro personaggio. Tenete presente che correre consuma il vostro vigore, che potete comunque tenere sotto controllo tramite la barra del vigore. Per recuperare quest'ultimo è sufficiente che vi spostiate camminando. Se la barra si esaurisce completamente, dovete fermarvi un attimo a riposare, prima di poter ricominciare a recuperare il vostro vigore.

MOVIMENTO

Per spostare il vostro personaggio nell'ambiente di gioco, dovrete semplicemente portare il puntatore del mouse sulla posizione che vi interessa e cliccare col pulsante sinistro. Se esiste un modo per raggiungere la destinazione prescelta, il vostro personaggio lo farà immediatamente. Notate che la visuale su schermo scorre per mantenere il vostro personaggio sempre al centro, rivelando così nuove aree di gioco mano a mano che vi muovete.

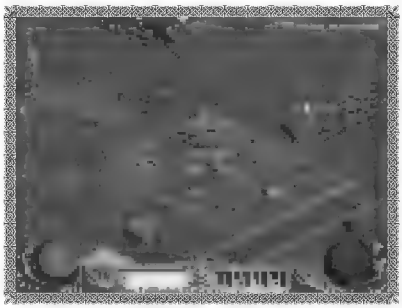
Per spostarvi di continuo, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse: in questo modo, il vostro personaggio si muoverà nella direzione indicata dal puntatore del mouse fino a quando non rilascerete il pulsante. Notate che ostacoli come muri, mostri o porte chiuse possono impedire al vostro personaggio di raggiungere la destinazione che gli avete assegnato.

Correre

Il vostro personaggio, normalmente, si sposta camminando, ma, quando si mette a correre, procede più velocemente e può percorrere grandi distanze in un tempo minore. Per correre, non dovete fare altro che tenere premuto il tasto **CTRL** mentre muovete il vostro personaggio nell'area di gioco; è anche possibile mettersi a correre usando il pulsante corsa/camminata della barra dell'interfaccia, oppure premendo il tasto **R**. Cliccateci sopra una seconda volta (o premete ancora **R**) per tornare a camminare.

Potete correre solamente se il vostro personaggio ha vigore a sufficienza: controllate la relativa barra per vedere quanto ve ne è rimasto e a quale velocità lo state consumando. Tornando a camminare, inizierete subito a recuperare vigore: se, però, correte fino al suo esaurimento completo, dovrete riposarvi per alcuni istanti prima di poterlo recuperare.

Mappa automatica



Mentre procedete nell'esplorazione del mondo, la mappa di gioco vi mostrerà i luoghi che avete già visitato. Sulla mappa sono evidenziati i più importanti dati relativi al territorio, come la presenza di scale e di santuari magici; essa è, inoltre, molto utile per pianificare i vostri spostamenti.

Per aprire l'automappa, dovete selezionare l'apposita icona presente nel mini-pannello, oppure premere il tasto TAB. L'automappa viene visualizzata sopra l'area di gioco. Notate che l'azione non si interrompe quando aprite l'automappa: potrete continuare a muovervi, attaccare ed essere attaccati dalle creature del mondo di Diablo II.

"X" blu - Indica la posizione del vostro personaggio sull'automappa. Le altre icone rappresentano diversi oggetti di gioco e vengono visualizzate sulla mappa quando vi avvicinate a essi.

"X" bianche - Indicano i PNG, gli abitanti delle città e i personaggi con i quali potete interagire.

"X" rosse - Nelle partite multigiocatore indicano la posizione degli altri partecipanti al gioco che non fanno parte del vostro gruppo e che possono, pertanto, avere un atteggiamento ostile nei vostri confronti.

"X" verdi chiare - L'automappa usa questo colore per indicare i giocatori che si sono uniti al vostro gruppo in una partita multigiocatore.

"X" verdi scure - Indicano mercenari o altre creature alleate con il vostro gruppo.

"X" porpora - Se siete morti, questo simbolo indica la posizione del vostro cadavere.

"X" gialle - Questi simboli indicano la posizione dei Portali che vi possono condurre in altre locazioni, come i Portali Cittadini.

Potete scorrere la visuale dell'automappa usando i tasti freccia sulla tastiera. Per centrare la mappa, premete il tasto **F9**.

Per chiudere l'automappa, dovete premere ancora una volta il relativo pulsante nel mini-pannello, oppure premere di nuovo il tasto **TAB**. Ricordate che potete sempre usare anche **BARRA SPAZIATRICE** per aprire e chiudere le varie schermate.

Il combattimento corpo a corpo

Per attaccare un mostro in cui vi siete imbattuti nell'area di gioco, posizionateci sopra il puntatore del mouse e cliccate col pulsante sinistro. Se avete un'arma da mischia nell'icona d'azione sinistra, il vostro personaggio si dirigerà verso il mostro e comincerà ad attaccarlo. Notate che, posizionando il puntatore del mouse sopra il vostro bersaglio, il suo nome e la sua barra dell'energia (di colore rosso scuro) compariranno nella zona superiore dell'area di gioco; sotto il nome sono riportate, se esistono, le abilità speciali del mostro.

Potete attaccare in modo continuo posizionando il puntatore sopra il bersaglio e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse (o quello destro, se un'abilità appropriata è assegnata all'icona d'azione destra). Così facendo, il vostro personaggio viene "bloccato" sul bersaglio e lo insegue fino a quando quest'ultimo non è morto, anche se il puntatore del mouse si allontana dal bersaglio.

Il combattimento a distanza

Quando usate archi, coltelli da lancio e altre armi a distanza, potete colpire un nemico senza nemmeno muovervi. Tenendo premuto il tasto **TASTO MAIUSCOLA**, il vostro personaggio rimane fermo mentre scaglia i suoi colpi contro il bersaglio: questo vale anche per tutte le altre azioni. Potete restare immobili mentre combattete in una mischia o mentre lanciate una magia.

Ranged Combat

When using bows, throwing knives, or other ranged weapons, you may wish to fire without moving. By pressing and holding down the Shift key, your character will stay in place while firing at your target. This works for all other actions as well, allowing you to stand, fight, or cast spells while remaining in place.

USARE GLI OGGETTI

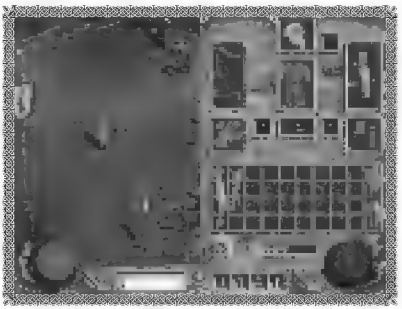
Per raccogliere un oggetto o interagire con quelli presenti nell'area di gioco, evidenziate quello che vi interessa con il puntatore del mouse e, quindi, cliccate col pulsante sinistro. In questo modo, potete aprire una porta o un forziere, parlare con i cittadini e raccogliere ciò che si trova sul terreno.

Quando raccogliete un oggetto, esso viene trasferito nell'inventario del vostro personaggio. Potete aprirlo in qualsiasi momento cliccando sull'apposito pulsante presente nel mini-pannello, oppure premendo il tasto I. La schermata dell'inventario occupa metà dell'area di gioco: notate che, nell'altra metà, l'azione di gioco prosegue senza interruzioni.

La parte superiore della schermata dell'inventario contiene diversi riquadri, che rappresentano le diverse aree dove potete disporre i vari equipaggiamenti. La griglia rettangolare nella parte bassa dell'inventario indica il vostro zaino.

Se raccogliete qualche oggetto che può essere equipaggiato e il vostro personaggio non sta utilizzando niente di simile, esso verrà utilizzato automaticamente. Se, per esempio, il vostro personaggio non ha un elmo e voi ne trovate uno, egli lo indosserà automaticamente.

Le diverse aree di equipaggiamento del vostro personaggio includono



Testa - Qui potete utilizzare cappelli, elmi, corone e oggetti simili.

Corpo - In questa zona si usano le corazze che garantiscono protezione al vostro personaggio.

Braccio destro - Sul braccio destro si possono usare armi come una spada o un arco.

Braccio sinistro - Col braccio sinistro, normalmente, si tiene lo scudo. Se utilizzate un'arma a due mani, oppure se nella destra avete un arco, in questa zona è presente un'immagine sfocata dell'arma in questione, a indicare che essa occupa entrambe le mani del personaggio.

Il Barbaro può anche utilizzare un'arma secondaria col braccio sinistro.

Mani - Sulle mani potete indossare dei guanti, che migliorano la capacità difensiva del personaggio.

Vita - Potete indossare le cinture per migliorare la capacità di difesa e aumentare il numero di pozioni e pergamene che si possono trasportare.

Piedi - Ai piedi potete mettervi degli scarponi che rendono più efficace la capacità difensiva del vostro personaggio.

Collo - Nel corso del gioco troverete molti amuleti e collari che potranno conferirvi poteri speciali. Potrete indossarne solo uno alla volta, però.

Dita - Molti anelli sono dotati di proprietà magiche. Potete utilizzarne al massimo due alla volta.

Zaino - La grande zona vicino alla parte inferiore dello schermo rappresenta lo zaino del vostro personaggio. Al suo interno, possono essere contenuti molti oggetti, che occupano uno spazio variabile a seconda della loro grandezza. Un'attenta disposizione degli oggetti può permettervi di sfruttare al massimo la vostra capacità di carico: di tanto in tanto, però, dovrete decidere che cosa portare con voi, che cosa vendere e che cosa, più semplicemente, rilasciare sul terreno.

Potete ottenere ulteriori informazioni su un oggetto custodito nel vostro inventario posizionandoci sopra il puntatore del mouse. In questo modo, comparirà un riquadro contenente la descrizione dell'oggetto e delle sue proprietà.

Per prelevare un oggetto dall'inventario, basta che ci clicchiate sopra col pulsante sinistro del mouse: in questo modo, il puntatore ne assumerà la forma,. Per rilasciare l'oggetto sul terreno, dovete semplicemente cliccare di nuovo col pulsante sinistro: se lo fate quando vi trovate nell'area di gioco, lo lascerete cadere a terra; posizionandolo sopra un altro oggetto dell'inventario, invece, i due oggetti verranno scambiati di posto. Per riporre di nuovo un oggetto nell'inventario, non dovete fare altro che porlo in uno spazio dalle dimensioni adatte a ospitarlo.

Per equipaggiare un'arma, una corazza o un altro oggetto che si può indossare, dovete soltanto prendere l'oggetto in questione dall'inventario e posizionarlo nella parte più adatta del vostro personaggio.

Notate che, raccogliendo un oggetto dall'area di gioco mentre è aperta la schermata dell'inventario, esso non viene comunque depositato immediatamente al suo interno: questa è un'operazione che dovete compiere di persona.

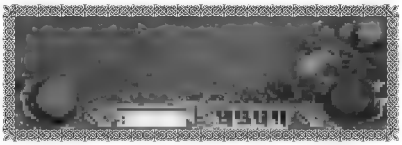
Potete bere le pozioni e utilizzare le pergamene magiche che tenete nello zaino cliccandoci sopra col pulsante destro del mouse.

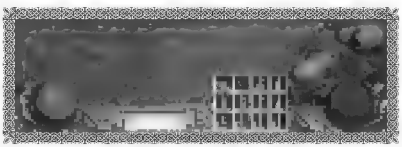
Un'altra sezione del vostro inventario mostra la quantità d'oro che il vostro personaggio sta trasportando con sé. I personaggi PNG possono fornire equipaggiamenti, servizi e rifornimenti in cambio di oro. Il pulsante dell'oro vi permette di selezionare la quantità di metallo prezioso da posare sul terreno, da trasferire nel nascondiglio o da offrire a un altro giocatore per uno scambio. La quantità totale di oro che potete portare con voi è determinata dal livello del vostro personaggio.

Per chiudere l'inventario, usate l'apposita icona presente nella relativa schermata. Anche premendo **BARRA SPAZIATRICE** vi sarà possibile aprire e chiudere l'inventario, come anche le altre schermate di gioco.

La cintura

La cintura è stata progettata per permettervi di accedere facilmente e velocemente alle pozioni che il vostro personaggio trova o compra. Essa è rappresentata nella barra dell'interfaccia da una fila di quattro riquadri, ognuno dei quali può contenere una pergamena o una pozione. Esistono cinture molto grandi, che hanno più di quattro scomparti: per mostrare i riquadri addizionali, posizionateci sopra il puntatore del mouse. Comparirà così una piccola finestra, che mostrerà **BARRA SPAZIATRICE** addizionale disponibile. Potete anche premere il tasto "**ù**" per aprire e chiudere gli scomparti extra della vostra cintura.





Il vostro personaggio comincia il gioco con due pozioni guaritrici nella sua cintura. Per bere una pozione tenuta nella cintura, basta cliccarci sopra col pulsante destro. In ogni riquadro è, inoltre, presente un numero (**da 1 a 4**): premendo il numero corrispondente sulla tastiera (chiave) si può bere una pozione senza nemmeno cliccarci sopra.

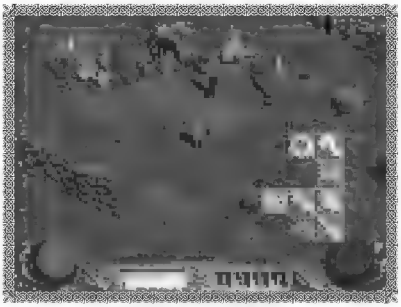
Le cinture di dimensioni maggiori hanno anche altri vantaggi: quando bevete una pozione o leggete una pergamena, gli oggetti che si trovano "sopra" di essa vanno a occupare BARRA SPAZIATRICE di quello che avete appena consumato. Se avete una pozione o una pergamena in un riquadro attivato da una chiave e ne trovate un'altra dello stesso tipo, quest'ultima verrà automaticamente "aggiunta" sopra quella già presente, fino al raggiungimento del valore massimo possibile. Se BARRA SPAZIATRICE nella cintura è completo, la pozione viene spostata nello zaino.

Le pozioni guaritrici e del mana sono entrambe posizionate automaticamente nella cintura quando vengono raccolte. Nella cintura potete anche posizionare le pergamene Identificazione e Portale Cittadino, come anche tutte le altre pozioni che si possono bere, ma questo non avviene automaticamente, a meno che **A)** non abbiate già un oggetto di questo tipo in uno dei quattro scomparti primari e **B)** non abbiate uno scomparto libero sopra quello primario con l'oggetto corrispondente.

USARE LE ABILITÀ E LE MAGIE

Il vostro personaggio utilizza una grande varietà di abilità e magie, che si possono attivare usando i pulsanti sinistro e destro del mouse. Potete modificare la magia o l'abilità assegnata ai pulsanti del mouse cliccando col pulsante sinistro sull'icona d'azione sinistra o destra.

Cliccando col pulsante sinistro su una di queste icone, si apre un menu con tutte le abilità e le magie che si possono associare al pulsante in questione. Mentre tutte le abilità attive sono disponibili sul pulsante destro del mouse, a quello sinistro si possono associare solamente quelle di attacco diretto. Le abilità disponibili sulle icone d'azione sinistra e destra dipendono anche dalla classe del vostro attuale personaggio. Man mano che il vostro personaggio imparerà a conoscere nuove abilità, esse compariranno in questi menu.



Un buon esempio di come usare le icone d'azione è l'uso della vostra abilità di lancio per lanciare una pozione di Gas Rancido. Alcune pozioni possono essere usate come armi, in quanto esplodono all'impatto o liberano delle nubi di gas velenoso. Per insegnare al vostro personaggio il loro utilizzo, modificate l'icona d'azione destra cliccandoci sopra col pulsante sinistro e cliccando poi sull'icona "Lancia" nel menu che comparirà. Ora mettete la pozione in uno degli spazi delle braccia, nell'inventario del personaggio. A questo punto, vi basterà cliccare col pulsante destro per far sì che il vostro eroe lanci la pozione contro il bersaglio, continuando fino a quando non avrà esaurito le pozioni in suo possesso.

Un modo molto rapido per spostarvi fra le abilità è quello di assegnare delle chiavi alle abilità che usate più di frequente. Queste chiavi vi permetteranno di accedere alle varie abilità premendo un solo tasto: per assegnarne una a un'abilità, cliccate col pulsante sinistro su un'icona d'azione per far comparire il menu delle abilità, posizionate il puntatore del mouse sopra l'abilità che vi interessa e premete uno dei tasti funzione compreso fra F1 e F8. Dopodiché, premete BARRA SPAZIATRICE. A questo punto, ogni volta che vorrete attivare l'abilità vi basterà premere la chiave che le avete assegnato: l'abilità sarà subito collegata all'icona d'azione e, di conseguenza, al corrispondente pulsante del mouse.

Notate che non tutte le abilità compaiono nei menu delle icone d'azione; le abilità passive, come il Calore della Incantatrice, sono perennemente in uso una volta che le avete acquisite e, pertanto, non sono comprese negli elenchi.

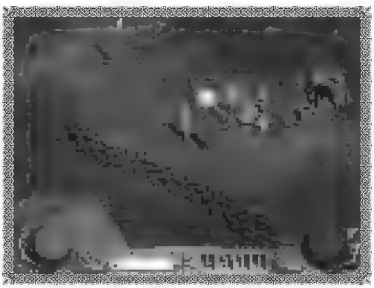
Note that not all skills appear in the Active Icon menus. Passive skills, such as Warmth for the Sorceress, are in effect continuously once you acquire the skill, and thus are not listed in the menus.

MUOVERSI IN CITTÀ

INTERAGIRE CON I CITTADINI (PNG)

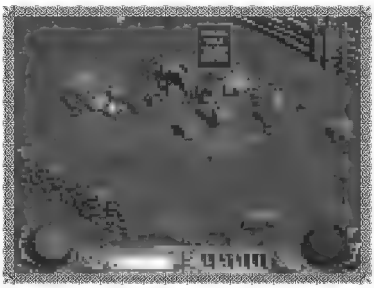
L'interazione con gli abitanti delle città è di grande importanza in Diablo II: essi vi parleranno degli eventi e delle persone che popolano il mondo di Sanctuary, arrivando a volte a offrirvi merci e servizi per esservi di aiuto nelle vostre avventure.

Novità importanti - Un PNG con un punto esclamativo (!) sopra la testa ha una novità importante da comunicarvi. Solitamente si tratta di una notizia vitale per completare una delle missioni e, così facendo, avanzare nel gioco. Dovreste sempre andare a parlare con chiunque abbia questo simbolo sopra la testa.

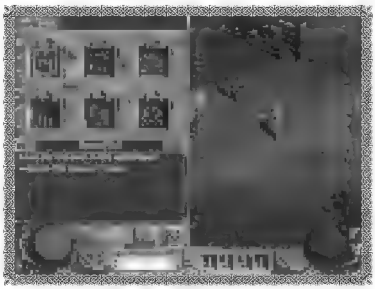


Per parlare con l'abitante di una città, evidenziate il PNG con il cursore del mouse e cliccate col pulsante sinistro. Il vostro personaggio si avvicinerà immediatamente al suo interlocutore e inizierà a parlare. Notate che non tutti i PNG sono sempre disposti a parlare. Di una cosa, comunque, potrete stare sempre certi: se qualcuno non vuole dialogare con voi, significa che non ha alcuna informazione importante da comunicarvi.

Menu di interazione - Dopo essersi conosciuti una prima volta, ogni nuovo colloquio con un personaggio fa comparire il menu di interazione, che mostra le opzioni a vostra disposizione per quel particolare cittadino, come il commercio o lo scambio di opinioni. Le opzioni variano a seconda dei vari PNG che incontrate. Potete chiudere il menu di interazione cliccando col pulsante sinistro del mouse lontano dal personaggio, oppure premendo ESC o SPAZIO.



Registro delle missioni - Occasionalmente, i cittadini vi chiederanno di portare a termine delle missioni per conto loro, oppure vi indirizzeranno verso una determinata missione. Quando ve ne viene assegnata una, nell'angolo inferiore sinistro dell'area di gioco comparirà il pulsante "Registro missione".



Cliccando su questo pulsante si apre il registro delle missioni, che contiene informazioni sullo stato delle vostre missioni e vi informa su cosa dobbiate fare per proseguire nell'avventura. Le missioni che non avete ancora ricevuto non sono selezionabili, mentre quelle assegnate sono colorate e si possono selezionare cliccandoci sopra. Cliccate sul pulsante "Parlato",

nella zona inferiore del registro delle missioni, per ascoltare il parlato relativo a una particolare missione.

Ogni volta che avviene un evento che influenza lo stato di una missione del registro, il relativo pulsante comparirà nell'angolo inferiore sinistro dell'area di gioco: cliccateci sopra per scoprire che cosa è successo.

ACQUISTARE E VENDERE

Nel corso delle vostre avventure incontrerete dei cittadini che desiderano acquistare e vendere oggetti, come pure servizi di altro genere. Per utilizzare queste funzioni, dovete per prima cosa aprire il menu di interazione, cliccando col pulsante sinistro sul PNG, e scegliere poi "Commercia" o "Commercia/ripara" da questo menu per aprire la schermata delle transazioni.

La schermata delle transazioni - Questa schermata è suddivisa in due parti: sulla sinistra si trova l'inventario del venditore, sulla destra il vostro. Nella parte superiore dell'inventario del venditore sono presenti diverse etichette: cliccandoci sopra, puoi passare in rassegna le varie tipologie di mercanzia a tua disposizione. Queste possono includere corazze, armi, oggetti magici e altri di vario tipo.

Posizionando il puntatore del mouse sopra le mercanzie, solitamente ne compaiono il nome, il prezzo e le proprietà. Evidenziando uno dei vostri oggetti, invece, viene visualizzato il prezzo che il vostro interlocutore è disposto a pagare per averlo, insieme al suo nome e alle sue proprietà.Per acquistare un oggetto, dovete semplicemente cliccarci sopra col pulsante sinistro. Comparirà un testo di conferma, che vi chiederà se siete sicuri di volerlo acquistare: cliccate su "Sì" e, posto che abbiate denaro a sufficienza, l'oggetto verrà immediatamente trasferito nel vostro inventario, mentre l'oro pagato per averlo passerà nelle tasche del venditore (se necessario, esso verrà prelevato anche dal vostro nascondiglio). Per comprare un oggetto senza passare attraverso questo procedimento di conferma, cliccate su di esso col pulsante destro del mouse.

Per vendere un oggetto, prendetelo dall'inventario cliccando col pulsante sinistro. Portate l'oggetto sopra l'inventario del venditore e cliccate nuovamente per completare la transazione.

Un altro metodo per vendere e acquistare oggetti è usare i pulsanti "**Compra**" e "**Vendi**", presenti nella parte inferiore della schermata delle transazioni.

Pulsante "Compra" - Cliccando su questo pulsante, il puntatore del mouse si tramuta in una freccia piena. Cliccate ora su un qualsiasi oggetto per acquistarlo. Se avete oro a sufficienza, comparirà una finestra di conferma.

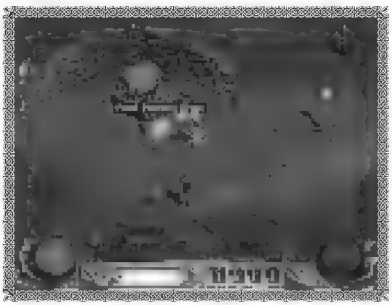
Pulsante "Vendi" - Cliccando su questo pulsante, il puntatore del mouse si tramuta in una freccia vuota. Cliccate ora su un qualsiasi vostro oggetto per venderlo. Comparirà una finestra di conferma.

Pulsante "Ripara" - Alcuni venditori possono riparare le corazze e le armi consumate o rotte. Armi e corazze, infatti, hanno una resistenza limitata e, con l'uso, si consumano fino ad arrivare a rompersi. Una volta rotto, un oggetto deve essere riparato prima di poter essere usato di nuovo.

Quando un oggetto sta per rompersi, nella parte superiore destra dello schermo compare la sua sagoma, che ve lo mostra in giallo o in rosso: un chiaro segnale che esso ha bisogno di essere sistemato. Potete verificare le condizioni di tutti gli oggetti in vostro possesso posizionandoci sopra il puntatore del mouse, nella schermata dell'inventario.

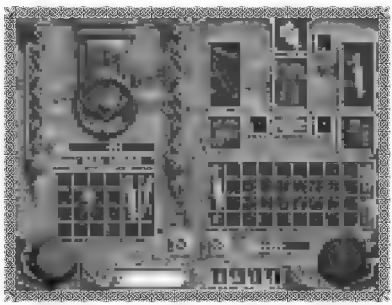
Se un venditore può riparare un vostro oggetto, nella parte inferiore del suo inventario comparirà l'apposito pulsante "Ripara": vi basterà quindi cliccarci sopra per tramutare il puntatore del mouse in un martello, che dovrete usare per cliccare sull'oggetto da riparare. Comparirà una finestra di conferma, che vi informerà anche del costo della riparazione.

IL VOSTRO NASCONDIGLIO



Vicino alla vostra posizione di partenza in ognuno dei quattro atti del gioco troverete un grande forziere: si tratta del vostro nascondiglio segreto, un luogo SICURO dove custodire gli oggetti preziosi e l'oro che trovate durante le vostre peregrinazioni.

Per aprire il vostro nascondiglio non dovete fare altro che cliccarci sopra col pulsante sinistro. Comparirà una schermata simile a quella delle transazioni: sul lato sinistro potete vedere il vostro nascondiglio, una versione ridotta della griglia del vostro zaino. Per mettere un oggetto nel nascondiglio, vi sarà sufficiente prelevarlo dall'inventario e depositarlo su questa griglia.



Cliccando sul pulsante "Deposita" nella schermata dell'inventario compare una finestra di dialogo, che vi chiede quanto oro volete trasferire nel vostro nascondiglio. Cliccando su "Ritira", invece, potete prelevare una parte dell'oro del nascondiglio per portarlo con voi. Per vostra convenienza, quando state acquistando qualcosa da un venditore, l'oro del nascondiglio viene automaticamente conteggiato insieme a quello che portate con voi. Quando il vostro personaggio raggiunge gli atti avanzati del gioco, la quantità d'oro che può essere custodita nel nascondiglio aumenterà in proporzione.

Usate il vostro nascondiglio per custodire tutti gli oggetti che vi interessano ma che non trovano spazio nel vostro inventario: ricordate sempre, infatti, che qualsiasi oggetto lasciato sul terreno, anche in città, scompare nel nulla dopo pochi minuti.

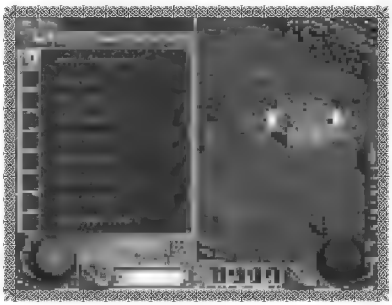
DESTINAZIONI

Il mondo di Sanctuary è davvero enorme e spesso le distanze che separano due città o due regioni sono notevoli. Durante le Guerre del Peccato, gli Horadrim escogitarono un sistema di trasporto magico, in grado di far viaggiare istantaneamente da un luogo all'altro. La magia alla base di questo

meraviglioso metodo di viaggiare è scomparsa insieme ai maghi Horadrim che l'avevano ideata, ma ancora oggi le "Destinazioni" sono un'eredità dell'immenso potere degli Horadrim. Questi dispositivi sono davvero molto importanti.

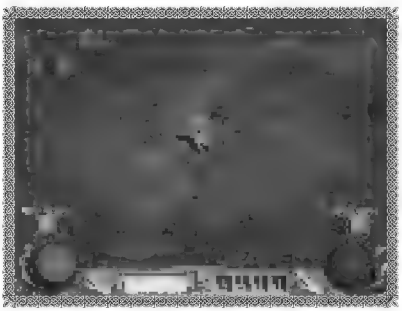
Potrete trovare delle "Destinazioni" in ogni città e in diversi luoghi, in ogni atto del gioco. Cliccateci sopra per aprire il menu delle destinazioni, che include l'elenco dei luoghi che potete raggiungere.

Menu delle destinazioni - Questo menu vi mostra tutti i luoghi che potete raggiungere. Ricordate di cliccare sempre sopra ogni "Destinazione" che trovate, in modo da aggiungerla all'elenco di quelle a vostra disposizione. Le "Destinazioni" che sono indicate in grigio sono quelle che ancora non avete attivato. Per spostarvi fra una qualunque coppia di "Destinazioni" riportata in blu, basta cliccare sul relativo pulsante del menu delle destinazioni. Tramite questo menu potete accedere anche alle "Destinazioni" di altri atti, usando il pulsante di cambio dell'atto. Dal momento che le "Destinazioni" vengono salvate insieme ai dati del vostro personaggio, sono un comodo sistema per non dover attraversare nuovamente delle aree che avete già esplorato.



SVILUPPARE IL VOSTRO PERSONAGGIO

GUADAGNARE PUNTI ESPERIENZA E SALIRE DI LIVELLO

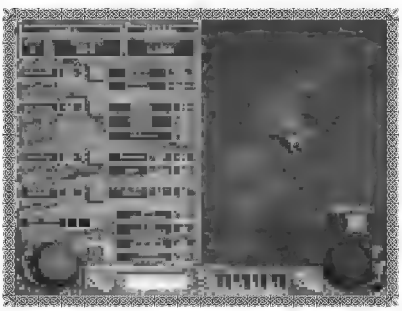


Uno dei vostri obiettivi principali in Diablo II è lo sviluppo e il potenziamento del vostro personaggio. Man mano che avanzate nel gioco guadagnate punti esperienza, sconfiggendo le malvagie creature che abitano nelle lande di Sanctuary. Quando arriverete ad alcuni livelli predeterminati di punti esperienza, il vostro personaggio "salirà di livello". Per sapere quanto vi manca per raggiungere il prossimo livello, vi basta esaminare la sottile barra orizzontale dell'esperienza, che si trova appena sopra quella del vigore. Quando questa si completa, salite di livello. Posizionando il puntatore del mouse sopra la barra, potete vedere quanti punti esperienza avete al momento e quanti sono quelli necessari per passare al prossimo livello.

Ogni volta che salite di livello, le sfere della vita e del mana si riempiono completamente e vi vengono assegnati dei punti che potete usare per migliorare le abilità del vostro personaggio. Su schermo compaiono due pulsanti: "Nuove statistiche" in basso a sinistra e "Nuove abilità" in basso a destra. Cliccandoci sopra, si aprono delle schermate che vi permettono di assegnare i punti a vostra disposizione alle vostre statistiche e abilità.

GLI ATTRIBUTI DEL PERSONAGGIO

Ogni volta che salite di livello, ricevete cinque punti che potete distribuire a vostro piacimento fra i quattro attributi di base del vostro personaggio: Forza, Destrezza, Vitalità ed Energia. Cliccando sul pulsante "Nuove statistiche", si apre la schermata del personaggio, che potete comunque richiamare in un qualsiasi momento premendo i tasti **A** o **C**, oppure cliccando sul pulsante "Personaggio" del mini-pannello.



Nella schermata del personaggio potete distribuire i nuovi punti cliccando sul grande pulsante "+" che si trova accanto all'attributo che volete migliorare. A ogni clic l'attributo aumenta di un punto. Una volta assegnati tutti i punti delle statistiche, il pulsante "Nuove statistiche" scompare dall'area di gioco.

Nota: ogni punto che assegnate è permanente, per cui pensateci bene prima di scegliere!

Per aiutarvi a decidere come distribuire i punti, esaminate le informazioni riportate nella schermata degli attributi del personaggio:

LIVELLO - Il livello attuale del vostro personaggio. I nuovi personaggi, ovviamente, partono dal livello 1.

PUNTI ESPERIENZA - La quantità di punti esperienza che il vostro personaggio ha già conquistato. L'esperienza si acquista ogni volta che voi o un membro del vostro gruppo riuscite a sconfiggere un mostro in battaglia.

PROSSIMO LIVELLO - Qui è indicata la quantità d'esperienza necessaria per salire di un livello.

FORZA - La forza aumenta il valore totale dei danni che infliggete con i vostri attacchi. È un fattore determinante anche per quanto riguarda la capacità o meno di indossare una corazza o impugnare un'arma. Accanto al valore della vostra forza sono visualizzati i vostri gradi d'attacco, associati alle abilità che avete selezionato per le icone d'azione sinistra e destra.

Danno da attacco - Il campo superiore rappresenta il danno per l'abilità che è attualmente selezionata nell'icona d'azione sinistra, mentre il campo inferiore fa riferimento a quella nell'icona d'azione destra.

A prescindere dal tipo di azione (attacco, abilità o magia), il danno visualizzato fa sempre riferimento all'azione attiva. Più elevato è il numero, maggiore sarà il danno che il vostro personaggio infliggerà con ogni colpo andato a segno. Se non è presente alcun valore, significa che l'azione selezionata non provoca alcun danno diretto.

Quando giocate nei panni del Barbaro e brandite due armi, vedrete due numeri all'interno di questi campi. Essi rappresentano il danno provocato da ognuna delle due armi.

DESTREZZA - La destrezza serve per determinare quante volte i vostri attacchi in mischia o a distanza andranno a segno, quali sono le armi che potete utilizzare e come il vostro personaggio saprà difendersi dagli attacchi nemici. Queste ultime qualità sono descritte nel loro insieme come "Grado d'attacco" e "Grado di difesa":

Grado d'attacco - Il campo superiore del grado d'attacco fa riferimento all'azione associata all'icona d'azione sinistra, quello sottostante è relativo all'icona d'azione destra. Più elevato è il valore, più il vostro personaggio riuscirà a portare a segno i suoi attacchi in battaglia. Gli attacchi magici e le abilità non di combattimento non hanno alcun grado d'attacco: se nell'icona d'azione è attivo uno di questi elementi, il campo del grado d'attacco rimane vuoto.

Se giocate nei panni del Barbaro, è possibile vedere due numeri all'interno del campo, in quanto il Barbaro può impugnare due armi. Essi rappresentano il grado d'attacco di ognuna delle armi.

Evidenziando il campo superiore del grado d'attacco col puntatore del mouse, potete vedere quale possibilità hanno i vostri colpi di andare a segno contro creature del vostro stesso livello.

Grado di difesa - Il grado di difesa sta a indicare la capacità del vostro eroe di non farsi colpire in combattimento. Più alto è il valore, meno saranno i colpi nemici che andranno a segno. Evidenziando il campo del grado di difesa col puntatore del mouse, potete vedere quale possibilità hanno i vostri colpi scagliati contro una creatura del vostro stesso livello.

VITALITÀ - La Vitalità determina la quantità massima di forza vitale del vostro personaggio e la distanza che si può coprire correndo senza doversi fermare a riprendere fiato.

Vigore - Il vigore influisce direttamente sulla distanza che potete coprire correndo. Con una quantità maggiore di vigore potrete correre più a lungo, senza essere costretti ad avanzare camminando.

Vita - La vita indica la quantità di danni che il vostro personaggio può sostenere prima di morire. Tenete presente che la forza vitale non si rigenera da sola, ma si può recuperare solo bevendo pozioni guaritrici o visitando un PNG in grado di curarvi. Esistono comunque anche alcuni oggetti e abilità che sono in grado di rigenerare la vostra forza vitale.

ENERGIA - L'Energia determina la quantità massima di mana che il vostro personaggio può accumulare.

Mana - Il mana è in pratica l'essenza spirituale del vostro personaggio. Ogni volta che fate ricorso a determinate abilità, come il "Dardo infuocato" dell'Incantatrice o il "Doppio colpo" del Barbaro, consumate una parte del vostro mana. Quando lo esaurirete completamente, il vostro personaggio sarà incapace di lanciare magie e di usare alcune abilità: col passare del tempo, comunque, il mana si rigenera automaticamente.

PUNTI STATISTICHE RIMANENTI - Questo valore mostra il numero di punti statistiche che potete distribuire fra i vostri attributi. Ogni volta che salite di un livello ricevete cinque punti da assegnare al vostro personaggio come meglio credete.

RESISTENZA AL FUOCO - Indica la possibilità di resistere a un attacco infuocato. Maggiore è la resistenza, minori sono i danni che vi provoca il fuoco.

RESISTENZA AL FREDDO - Indica la possibilità di resistere a un attacco basato sul freddo. Maggiore è la resistenza, minori saranno i danni che vi provoca il freddo.

RESISTENZA AL FULMINE - Indica la possibilità di resistere a un attacco basato sull'elettricità. Maggiore è la resistenza, minori saranno i danni che vi provoca l'elettricità.

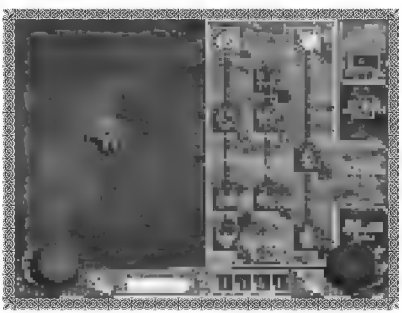
RESISTENZA AL VELENO - Indica la possibilità di resistere a un attacco velenoso. Maggiore è la resistenza, minori saranno i danni che vi provoca il veleno.

Normalmente i numeri che rappresentano le statistiche attuali del vostro personaggio compaiono in bianco. Quando disponete di un oggetto magico o di qualcos'altro che migliora una statistica o un attributo, il valore di quest'ultimo diventa di colore blu.

L'ALBERO DELLE ABILITÀ

Ogni volta che salite di livello, ottenete un nuovo punto abilità. Le abilità sono particolari capacità che contribuiscono a formare la natura del vostro personaggio: scegliendo di svilupparne alcune invece di altre, potrete plasmare a vostro piacimento i vostri eroi, creando un'esperienza di gioco ogni volta diversa.

Cliccando sull'icona "Nuova abilità", si apre la schermata dell'albero delle abilità, che potete comunque consultare in qualsiasi momento premendo il tasto "T", oppure cliccando sul pulsante "Albero delle abilità" del mini-pannello.



Le abilità mostrate su schermo sono ordinate in base al loro tipo. Quelle alle quali può accedere il vostro personaggio sono suddivise in tre aree primarie, rappresentate dalle tabelle che si trovano sul lato destro dell'albero delle abilità. Cliccate col pulsante sinistro del mouse su una qualsiasi tabella per spostarvi fra le tre aree principali.

Scelta abilità rimanenti - In questo campo è visibile il numero di punti abilità che potete distribuire nell'albero delle abilità.

Abilità - Per poter esaminare una particolare abilità, evidenziatela: comparirà una sua descrizione, contenente molte importanti informazioni. Queste descrizioni spiegano a cosa serve l'abilità, per esempio quanti danni provoca,

la sua portata e il suo costo in mana. Se avete assegnato almeno un punto a un'abilità, la sua descrizione riporta anche il suo incremento al prossimo passaggio di livello.

Cliccando col pulsante sinistro del mouse su un'abilità quando avete ancora dei punti abilità disponibili, le assegnate un punto abilità. La stessa azione senza punti disponibili, invece, assegna l'abilità in questione all'icona d'azione destra.

Per assegnare i punti abilità, è sufficiente cliccare col pulsante sinistro del mouse sull'abilità che avete deciso di migliorare. Ricordate che spesso il potenziamento di un'abilità che già conoscete può rivelarsi più utile dell'apprenderne una nuova.

Nota: l'assegnazione dei punti abilità è permanente: pensateci bene prima di scegliere!

Quando create un nuovo personaggio egli ha a disposizione soltanto poche abilità: potrà acquisirne altre man mano che avanzerà di livello e migliorerà le sue abilità di base. Seguite le linee di collegamento dell'albero delle abilità e leggete le varie descrizioni per capire quali abilità sono necessarie per arrivare a sviluppare quelle più avanzate.

VINCERE IL GIOCO E I LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Siete riusciti a sconfiggere i demoni fuoriusciti dall'Inferno? Bravi, ma questo non pone necessariamente fine alla vostra avventura. In Diablo II sono presenti tre livelli di difficoltà, Normale, Incubo e Inferno. Dopo aver portato a termine il gioco una prima volta, per l'eroe che è riuscito a farcela si sblocca un nuovo livello di difficoltà, selezionandolo nella schermata di selezione del personaggio. Quando decidete di affrontare un livello di difficoltà più elevato, il mondo di gioco viene generato casualmente e popolato da creature ancora più terrificanti di quelle che avete sconfitto, come pure di tesori ancor più cospicui. In questo modo, potete continuare a sviluppare il vostro personaggio fino a raggiungere livelli di potenza spaventosi, sempre che riusciate a sopravvivere, ovviamente.

MULTIGIOCATORE

Uno dei modi migliori per sperimentare l'esperienza di Diablo II è giocare contro altre persone. Ci sono due opzioni multigiocatore presenti nel Menu Principale: "Battle.net" e "Altro multigiocatore". Giocando su Battle. Net, potrete trovare letteralmente migliaia di altri giocatori con i quali allearsi (oppure contro i quali lottare) nel tentativo di sconfiggere Diablo. Se scegliete l'opzione "Battle.net", giocherete con i personaggi dei Reami, che vengono memorizzati esclusivamente sui server dei Reami di Battle.net. Scegliendo "Altro multigiocatore", sfiderete i personaggi aperti, che vengono memorizzati sul vostro computer, proprio come il vostro personaggio delle partite a giocatore singolo. Le altre opzioni multigiocatore sono quelle per le partite Battle.net aperte e per le partite via TCP/IP. La sezione che segue quella dedicata a Battle.net contiene tutti i dettagli necessari per utilizzare queste opzioni.

GIOCARE A DIABLO II SU BATTLE.NET

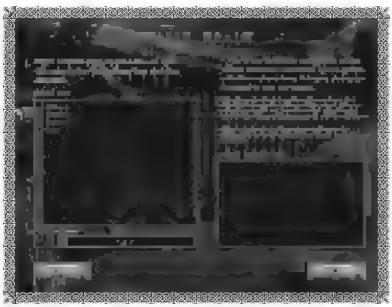
Battle.net è il servizio di gioco on-line gratuito di Blizzard Entertainment. Battle.net offre un luogo dove i giocatori si possono incontrare, possono parlare e affrontare insieme delle avventure. Se non avete mai provato prima l'esperienza multigiocatore, sappiate che Battle.net è il modo più facile e rapido per giocare on-line ai giochi Blizzard. Notate che dovete disporre di un collegamento a un Provider Internet (ISP) per poter accedere a Battle.net e che, mentre Blizzard offre il servizio a titolo completamente gratuito, i costi del collegamento al vostro ISP rimangono interamente a vostro carico.

COLLEGARSI A BATTLE.NET

Per collegarsi a Battle.net dalla schermata delle opzioni principale, cliccate sul pulsante "Battle.net". A questo punto, vi dovete collegare utilizzando il vostro account e la vostra password di Battle.net. Se non avete già creato un account, ne potete realizzare uno cliccando su "Crea nuovo account". Una volta creato il vostro account, verrete collegati automaticamente a Battle.net.

SCEGLIERE O CREARE UN PERSONAGGIO MULTIGIOCATORE PER GIOCARE NEI REAMI DI BATTLE.NET

I personaggi dei Reami possono essere utilizzati solamente nei Reami di Diablo II su Battle.net, mentre non si possono impiegare nelle partite a singolo giocatore, aperte, oppure via TCP/IP. Un Reame è un server di gioco di Diablo II che è creato e mantenuto in esercizio da Blizzard. Mentre state giocando in un Reame, nessuno può influenzare il vostro personaggio con codici cheat, intrusioni e altre forme di abuso che, purtroppo, si potrebbero verificare in una partita aperta su Battle.net o in una



via TCP/IP. In una partita in un Reame, i personaggi vengono memorizzati sul server del Reame e sono pertanto accessibili da qualsiasi computer utilizziate per il collegamento a Battle.net. Esistono diversi Reami di Battle.net, ognuno dei quali si trova in una diversa parte del mondo. Quando create un personaggio di un Reame, cercate di scegliere quello con la posizione più vicina alla vostra, per potervi garantire la migliore esperienza di gioco possibile.

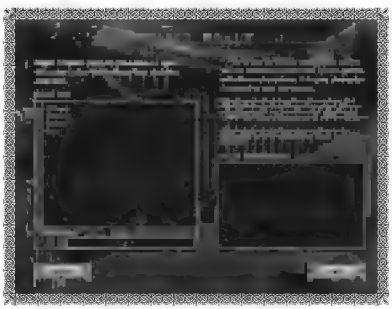
Nota: non potete trasferire un personaggio esistente in un Reame in un altro. Fatevi dire dai vostri amici su quale Reame stanno giocando, prima di fare la vostra scelta.

Se questa è la prima volta che vi collegate a Battle.net con Diablo II, vi verrà chiesto di creare un nuovo personaggio. Scegliete un nome per il vostro eroe nella schermata della selezione del personaggio e accederete così alla lista dei Reami. Potete selezionarli tutti, uno dopo l'altro, per leggere una loro descrizione: quando avete deciso, cliccate su "OK" per confermare. Per velocizzare l'intero procedimento, potete fare un doppio clic direttamente sul nome del Reame di vostra scelta.

Potete creare fino a otto personaggi con un singolo account di Battle.net. Se avete già creato in precedenza diversi personaggi dei Reami, potete scegliere quello che volete usare per giocare nella schermata della selezione del personaggio. Il nome e il livello di tutti i personaggi vengono mostrati insieme al nome del Reame al quale essi appartengono. Se volete creare un nuovo personaggio da aggiungere a questa lista, usate l'opzione "Nuovo personaggio", presente nella parte superiore dell'elenco.

Dopo aver scelto o selezionato un personaggio, entrate nel canale di chat di Battle.net, dove potete incontrarvi con gli altri giocatori per scambiare quattro chiacchiere, prima di creare una partita o prendere parte a una già esistente.

CHAT SU BATTLE.NET



Una volta che vi siete collegati a Battle.net e avete scelto un personaggio, entrate in uno dei canali di chat dei Reami di Diablo II di Battle.net. Qui, nella parte inferiore dello schermo, potete vedere diversi ritratti che rappresentano gli altri giocatori presenti. Se nel canale vi sono più persone di quelle che possono rientrare tutte insieme nello schermo, potete scorrere fra i vari ritratti cliccando su una delle frecce di scorrimento triangolari. Mantenendo il puntatore del mouse sopra uno qualsiasi di questi ritratti, potete vedere il nome dell'account di Battle.net del personaggio, insieme alla sua classe e al suo livello in Diablo II. Cliccando col pulsante sinistro su un ritratto, si seleziona quel personaggio; cliccando col pulsante destro, si apre il profilo utente di colui che lo controlla. In questo canale potete parlare con gli altri giocatori, creare delle partite o unirvi a quelle già esistenti e vedere le varie scale delle graduatorie di merito dei giocatori di Diablo II.

La finestra di chat compare sul lato sinistro dello schermo. Lungo il suo margine destro si trova la barra di scorrimento della finestra di chat, mentre sotto di essa si trova il riquadro del testo e i sei pulsanti associati ai sei comandi di chat usati più di frequente: Invia, Bisbiglia, Emozione, Zittisci, Ascolta ed Aiuto.

Invia - Invia un messaggio pubblico agli altri giocatori presenti nel canale di chat. Cliccate dentro il riquadro testuale e scrivete il vostro messaggio, quindi cliccate su questo pulsante o premete il tasto **INVIO**: così facendo il vostro messaggio sarà inviato a tutti coloro che sono presenti nel canale.

Bisbiglia - Questo comando serve per parlare privatamente con altri giocatori presenti nel canale di chat. Cliccate nel riquadro del testo e digitate il vostro messaggio; quindi, cliccate col pulsante sinistro sul nome del personaggio al quale volete sussurrarlo: egli verrà evidenziato. A questo punto usate questo pulsante per inviare il messaggio solamente al personaggio che avete scelto.

Emozione - Usando questo comando, potete eseguire un'azione che l'intero canale potrà "vedere" attraverso una rappresentazione testuale. Se, per esempio, Doomhammer vuole salutare tutti i giocatori presenti nel canale, deve digitare "dice ciao" e, quindi, cliccare su questo pulsante. Tutti i presenti nel canale riceveranno il messaggio "Doomhammer dice ciao".

Zittisci - Blocca i messaggi inviati da un giocatore. Cliccate col pulsante sinistro su un personaggio per evidenziarne il nome, quindi usate quest'opzione e non riceverete più nessun messaggio, né pubblico né privato, da quel personaggio.

Ascolta - Questo comando riattiva i messaggi di un personaggio che avevate in precedenza zittito. Cliccate col pulsante sinistro sul suo nome per evidenziarlo e, quindi, usate quest'opzione.

Aiuto - Quest'opzione visualizza l'aiuto del chat di Diablo II.

Subito sotto la finestra di chat si trova uno spazio dove potete digitare i vostri messaggi. Una barra di scorrimento sul margine destro della finestra di chat vi permette di visionare il contenuto della finestra di chat, per leggere tutti i messaggi che sono stati inviati in passato.

I vari messaggi compaiono in diversi colori:

Testo grigio: indica l'arrivo di qualche giocatore nel canale, oppure la sua uscita. Usate il comando /d2notify per disattivare i messaggi di questa categoria.

Testo bianco: indica quello che avete detto "a chiare lettere" all'intero canale.

Testo dorato: indica quello che gli altri hanno detto "a chiare lettere" all'intero canale di chat.

Testo verde: indica quello che avete "sussurrato" a un giocatore in particolare, oppure qualsiasi messaggio che gli altri vi hanno "sussurrato".

Testo blu: indica le azioni eseguite dai giocatori all'interno del canale, oppure qualsiasi messaggio speciale inviato da Battle.net.

Testo rosso: indica i messaggi di errore inviati direttamente da Battle.net.

Il lato destro dello schermo serve a visualizzare alcune informazioni e a far comparire i comandi per le partite, le graduatorie e gli altri canali. Per accedere a queste informazioni, è sufficiente cliccare sui pulsanti che si trovano sotto questa zona. I pulsanti e le schermate a essi associate sono:

Crea: vi permette di creare una nuova partita di Diablo II. Dovete dare un nome alla vostra partita e, volendo, potete anche assegnarle una password per renderla privata, inserire una descrizione e specificare il numero massimo di giocatori che potrà prendervi parte. Se il personaggio che state utilizzando ha già completato il gioco, inoltre, avrete anche la possibilità di selezionare il livello di difficoltà. Per ulteriori informazioni sui livelli di difficoltà, consultate l'apposita sezione di questo manuale.

Entra: questo comando apre una schermata che contiene l'elenco delle partite alle quali potete prendere parte. Sotto il nome di ogni partita si può vedere il numero dei giocatori che essa ospita attualmente. Per partecipare a una partita, selezionate il suo nome dall'elenco e, quindi, cliccate sul pulsante "Unisciti alla partita". Le partite protette da una password non vengono inserite nell'elenco: per potervi prendere parte, dovete specificare il loro nome e la loro password.

Canale: selezionando questa funzione, comparirà l'elenco degli altri canali di chat nei quali potete entrare. Potete selezionarne uno e, quindi, cliccare su "OK", oppure digitare direttamente il nome del canale. Scrivendo il nome di un canale che non esiste, esso verrà creato automaticamente. Questi canali creati dai vari utenti non sono compresi nell'elenco pubblico e gli altri utenti vi possono entrare solamente se ne conoscono il nome.

Graduatoria: Diablo II dispone di diverse graduatorie, fra le quali la "Scala standard" e la "Scala hardcore". Selezionate una graduatoria cliccando sul suo pulsante; la prima contiene i migliori giocatori per esperienza nel vostro Reame, mentre la seconda elenca i migliori personaggi Hardcore.

Esci: cliccando su questo pulsante, uscite dal chat di Battle.net e tornate alla schermata di selezione del personaggio.

Altre opzioni multigiocatore

BATTLE.NET APERTA

Potete anche giocare su Battle.net utilizzando dei personaggi "aperti". Tra questi rientrano sia i personaggi per giocatore singolo, sia i personaggi multigiocatore creati dopo aver usato una qualsiasi delle altre opzioni multigiocatore.

I personaggi aperti vengono memorizzati localmente sul vostro computer e non possono essere utilizzati in un Reame di Blizzard. In una partita aperta, il computer di uno dei partecipanti funziona come server del gioco, mentre tutti gli altri giocatori vi si collegano. Dal momento che Blizzard non può assumersi la responsabilità dei personaggi memorizzati localmente, oppure dei server sui quali essi giocano, le partite aperte sono più soggette di quelle dei Reami ad alcune spiacevoli forme di manipolazione e abuso messe in atto da alcuni giocatori. Il grande vantaggio delle partite aperte, comunque, è che esse vi permettono di trasportare il personaggio da voi usato nelle vostre partite a singolo giocatore nel mondo di Battle.net. Potrete giocare su Battle.net con i vostri amici e, quindi, tornare a giocare con lo stesso personaggio da soli, quando ne avrete voglia.

Per giocare una partita aperta su Battle.net, selezionate l'opzione "Altro multigiocatore" dal Menu Principale e, quindi, cliccate su "Battle.net aperta". Registratevi normalmente a Battle.net, quindi create un personaggio o sceglietene uno dall'elenco di quelli già esistenti per accedere alla schermata di chat. Da qui potrete parlare con tutti coloro che sono presenti nel canale, creare una nuova partita, oppure prendere parte a una partita aperta già presente.

TCP/IP

Non dovete necessariamente utilizzare Battle.net per partecipare a una partita multigiocatore a Diablo II. Potete infatti ricorrere all'opzione TCP/IP su una rete d'area locale (LAN), oppure giocare via Internet tramite il vostro Provider Internet (ISP). Per fare ciò, uno dei computer deve fungere da server della partita, mentre tutti gli altri partecipanti devono conoscere l'indirizzo IP (Protocollo Internet) dell'host. L'indirizzo IP del server è, ovviamente, a conoscenza del creatore della partita. Una volta che avete deciso quale computer fungerà da server, tutti gli altri partecipanti dovranno inserire

il proprio indirizzo IP per potersi collegare alla partita. Notate che anche il giocatore che sta utilizzando il computer-server può prendere parte alla partita: il ruolo di server non deve essere svolto da un computer dedicato.

Per fungere da host in una partita TCP/IP, selezionate l'opzione "Altro Multigiocatore" dal Menu Principale e, quindi, cliccate su "Partita TCP/IP". Dalla schermata della partita TCP/IP potete decidere di creare una partita, oppure di prendere parte a una già esistente. Se volete creare il server della partita, selezionate l'opzione "Crea partita" (in questo modo, il vostro indirizzo IP comparirà su schermo): a questo punto, potrete scegliere uno dei personaggi pre-esistenti, oppure crearne uno nuovo. Una volta avviata la partita, gli altri partecipanti dovranno cliccare sul pulsante "Entra in partita" e inserire l'indirizzo IP del vostro computer, prima di potervi prendere parte.

MULTIGIOCATORE

Nella modalità multigiocatore di Diablo II il vostro personaggio dovrà affrontare le stesse missioni, gli stessi personaggi, gli stessi oggetti, gli stessi mostri e la stessa progressione di atti che incontrerebbe in una partita a singolo giocatore. Nelle partite multigiocatore, comunque, saranno presenti caratteristiche addizionali che vi faciliteranno nella gestione del gruppo di eroi, vi permetteranno di competere con gli altri giocatori e di comunicare con tutti coloro che partecipano al gioco.

CHAT DURANTE LA PARTITA

Per parlare con gli altri giocatori che prendono parte alla partita, dovete aprire la finestra di chat, premendo il tasto INVIO. Comparirà un pannello trasparente, all'interno del quale potrete digitare i messaggi che volete inviare. Premete nuovamente INVIO per inviare il messaggio ed esso apparirà direttamente nella schermata di gioco. Anche i messaggi inviati dagli altri giocatori, ovviamente, compariranno qui: quando saranno troppi, vi sarà possibile scorrerli. Per vedere l'elenco completo di tutti i messaggi di chat che si sono susseguiti nel corso della partita, selezionate il registro dei messaggi dal mini-pannello, oppure premete il tasto "M".

Volendo, potete anche dare ai vostri messaggi la forma di un fumetto che comparirà sopra il vostro personaggio. Per fare ciò, scrivete un punto esclamativo come primo carattere del vostro messaggio: per esempio, scrivendo "!Ciao, Doomhammer", sopra la testa del vostro personaggio comparirà la scritta "Ciao, Doomhammer".

Per il chat durante il gioco sono a vostra disposizione alcuni comandi specifici di Battle.net. Consultate l'aiuto di Battle.net per ottenere l'elenco completo dei comandi presenti. Per inviare un messaggio a qualcuno che non sta prendendo parte alla vostra partita, vi dovrete rivolgere a lui tramite il nome del suo account di Battle.net, utilizzando il comando /msg < nome account> .

Diablo II fornisce anche un certo numero di messaggi pre-programmati, per aiutarvi a comunicare in modo rapido ed efficiente con gli altri. Potete accedere a questi messaggi utilizzando il tastierino numerico (posto che la spia Bloc Num sia accesa):

0 - "Aiuto!"

1 - "Seguimi."

2 - "Questo è per te."

3 - "Grazie."

4 - "Mi dispiace!"

5 - "Arrivederci."

6 - "Ora morirai."

CREARE DEI GRUPPI

Se decidete di giocare collaborando con altri, vi converrebbe formare dei gruppi per avventurarvi tutti insieme. Quando sono in gruppo, tutti i giocatori condividono i punti esperienza guadagnati e l'oro trovato. I gruppi sono utili perché permettono ai giocatori di unire le loro forze per affrontare i mostri e per superare le aree di gioco più difficili. Per formare un gruppo, aprite il relativo menu selezionando l'apposito pulsante nel mini-pannello, oppure premendo il tasto "P".

Il menu del gruppo mostra un elenco di tutti i giocatori presenti attualmente nella partita. Accanto a ogni personaggio è presente una serie di pulsanti, che controllano le diverse opzioni che permettono di interagire con quel giocatore:

Invita: invita il personaggio a entrare nel vostro gruppo. Una volta spedito un invito, questo pulsante si tramuta nell'opzione "Annulla", che vi permette di ritirare l'invito. Se, invece, è qualcun altro a invitarvi a unirvi al suo gruppo, questo pulsante si tramuta nell'opzione "Accetta" e, cliccandoci sopra, accettate l'invito.

Ostilità: quando si trova in città, un giocatore può selezionare quest'opzione per "arrabbiarsi" con un altro giocatore. In questo caso, i due potranno poi combattere all'esterno della città, ricorrendo ad abilità e magie. Questa funzione si può attivare solamente in città ed è disponibile solo per i giocatori di livello pari o superiore al nono.

Consenti: permette a un altro personaggio di perquisire il vostro cadavere. Si tratta di un'opzione utile quando siete morti e vi serve l'aiuto di un altro personaggio per recuperare tutti i vostri oggetti.

Silenzio: usate questa funzione per evitare che i vostri messaggi siano ricevuti dal giocatore specificato.

Zittisci: grazie a questo pulsante potete bloccare tutti i messaggi inviati dal giocatore specificato.

Mentre fanno parte di un gruppo, i vari membri si suddividono l'esperienza in modo proporzionale alla differenza di livello. In questo modo, un personaggio non molto potente non potrà beneficiare ingiustamente della presenza di un eroe molto forte, che svolgerebbe tutto il lavoro sporco, e viceversa. L'oro recuperato, invece, viene sempre diviso in parti eguali, con eguali avanzi che vengono assegnati al personaggio che lo ha trovato.

COMMERCIARE CON ALTRI PERSONAGGI

Diablo II fornisce un metodo assolutamente sicuro per commerciare con altri giocatori mentre vi trovate in città. Per commerciare con un personaggio, cliccate ci sopra col pulsante sinistro del mouse per aprire la schermata delle transazioni.

La schermata delle transazioni è composta dal vostro inventario, sulla destra, e da due zone sulla sinistra, che contengono le offerte che i due giocatori si stanno scambiando. Per offrire un oggetto, cliccateci sopra col pulsante sinistro nell'inventario, portatelo sopra la vostra zona delle offerte e cliccate ancora col pulsante sinistro per lasciarcelo cadere. La controproposta dell'altro giocatore comparirà nella sua area dell'offerta. Volendo, potete anche mettere dell'oro sul piatto della bilancia, aumentando o diminuendo l'apposito valore nell'area dell'offerta.

Una volta che vi siete accordati, cliccate sul pulsante "Accetta". Lo scambio verrà considerato concluso solo dopo che entrambe le parti avranno compiuto quest'operazione. Sia voi che la controparte potete annullare la transazione in qualsiasi istante, cliccando su "Annulla" prima che lo scambio venga concluso.

ATTACCARE UN ALTRO GIOCATORE

Normalmente, i personaggi delle partite multigiocatore non si possono attaccare fra di loro e le magie non provocano alcun danno agli altri partecipanti. Comunque, se dei giocatori desiderano duellare, assalire i più deboli, oppure provocare scompiglio nelle graduatorie, lo possono fare selezionando l'opzione "Ostile" dal menu del gruppo mentre si trovano in città. Quando un giocatore diventa ostile nei confronti di un altro, entrambi si possono attaccare, provocandosi danni e ferite. Se un altro giocatore si dichiara ostile nei vostri confronti, riceverete un messaggio di avvertimento: come ulteriore avviso, il giocatore ostile verrà mostrato con una "X" rossa sulla vostra automappa e l'icona del giocatore ostile comparirà nell'angolo superiore destro dello schermo.

Quando un giocatore ne uccide un altro, il morto lascia cadere a terra tutto l'oro che trasporta, oltre a un suo orecchio che l'altro potrà usare come trofeo, recante il nome del personaggio deceduto e il livello che aveva raggiunto.

Nota: potete attivare l'opzione "Ostile!" soltanto in città e non potete dichiararvi ostili contro personaggi di livello inferiore al nono. Dichiarando la vostra ostilità a qualcuno, inoltre, qualsiasi Portale Cittadino presente si chiude; coloro che sono ostili, infine, non possono usare Portali Cittadini evocati da altri giocatori.

LE MISSIONI NELLA MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Tutte le missioni della modalità a singolo giocatore di Diablo II sono disponibili anche nelle partite multigiocatore. Esistono, comunque, alcune regole diverse, che dovete conoscere prima di cimentarvi nell'avventura multigiocatore.

- Quando vi collegate a una partita, sono disponibili soltanto le missioni che non sono ancora state completate dal loro creatore. Se volete cimentarvi nelle missioni iniziali, dovrete cercare una partita iniziata da poco, oppure crearne una per conto vostro.
- Quando siete membri di un gruppo, è possibile che alcuni vostri compagni completino una missione senza alcun aiuto da parte vostra. Ogni volta che un membro di un gruppo completa una missione, essa viene considerata conclusa per tutti i membri del suo gruppo, che ovviamente ricevono la giusta parte della ricompensa prevista. L'unica condizione per ricevere quanto vi spetta è che vi troviate nello stesso atto del personaggio che ha compiuto l'impresa.
- Anche se non fate parte di alcun gruppo, vi verrà notificato quando degli altri giocatori completeranno delle missioni. Quando qualcuno completa una missione nella vostra partita, essa non è più disponibile e non lo sarà fino alla creazione di una nuova partita.
- Il livello di difficoltà della partita aumenta per ogni persona che vi prende parte. Una partita con solo due avventurieri risulta molto più facile di una che ne vede scendere in campo cinque e che obbligherà i giocatori a collaborare per portare a compimento le varie missioni. Ovviamente, all'aumentare della difficoltà corrisponde un identico aumento di ricompense e tesori

I PERSONAGGI HARDCORE

Dopo aver concluso l'intero gioco con un personaggio di un Reame di Battle.net, avrete la possibilità di dare vita a un nuovo tipo di personaggio. Per creare questo nuovo eroe, definito personaggio Hardcore, dovrete attivare il riquadro "Hardcore" quando darete un nome al vostro nuovo eroe. La particolarità dei personaggi Hardcore è che essi hanno una sola vita: se muoiono, vengono eliminati in modo permanente dal gioco. Inoltre, possono giocare solamente con altri eroi della loro categoria.

La modalità Hardcore è stata ideata per i giocatori che vogliono rischiare a ogni passo che compiono. I personaggi Hardcore dispongono di una specifica scala che riporta la loro graduatoria su Battle.net e vedono i loro nomi caratterizzati dal colore rosso sangue.

Nota: Blizzard Entertainment non è in alcun modo responsabile del vostro personaggio Hardcore. Se decidete di creare e utilizzare un personaggio Hardcore, lo fate a vostro rischio e pericolo. Blizzard non è responsabile della morte o della perdita dei vostri personaggi Hardcore, per qualsiasi motivo esse avvengano, compresi latenza di Internet, errori del programma, atti divini, sorelline pestifere o qualsiasi altra cosa vi venga in mente. Consultate l'accordo di licenza d'uso per l'utente finale per ulteriori dettagli. Blizzard non potrà mai e in alcun caso resuscitare un personaggio Hardcore deceduto, anche perché non ne avrebbe il potere. Non chiedetecelo nemmeno. La-la-la-la-la, tanto non vi ascoltiamo, tanto non vi ascoltiamo...

Amazzoni

Le Amazzoni sono donne guerriere che vivono su un arcipelago nei Mari Gemelli, nei pressi dei confini del Grande Oceano. Solo il picco, perennemente coperto di ghiaccio, del monte Karcheus si eleva sopra la lussureggiante foresta tropicale delle loro isole.

Le Amazzoni sono piuttosto isolate culturalmente; nel corso dei secoli, si sono adattate al clima tropicale nel quale vivono, edificando magnifiche città nelle profondità della foresta. Queste città sono dei veri e propri capolavori architettonici e sono fonte di grande orgoglio per tutte le Amazzoni. La religione praticata nel loro regno non segue gli insegnamenti Zakarum, ma piuttosto una serie di pratiche politeistiche che rispecchiano gli stretti principi dell'Ordine. L'oracolo delle Amazzoni ha predetto tempo fa il loro Oscuro Esilio e da allora esse si stanno preparando al combattimento. Le Amazzoni sanno che il destino ha affidato loro il compito di distruggere i tre Primi Maligni, dando così origine a una nuova era, dove uomini e donne mortali potranno finalmente trascorrere in pace la propria esistenza nell'universo, senza essere più considerati dei semplici giocattoli in mano a forze più grandi di loro.

Le Amazzoni sono una popolazione di grandi navigatrici e sono state fra le prime a stabilire dei contatti commerciali fra i Reami Occidentali e il regno di Kejhistan, a Est. Il loro grande potere commerciale ha, inoltre, garantito alle loro guerriere l'ottima reputazione di cui godono: esse sono, infatti, considerate abili strateghe e feroci combattenti. Inoltre, le Amazzoni sono molto ricercate come mercenari, in quanto sono espertissime ed estremamente fedeli, almeno fino a quando il loro incarico non entra in contrasto con il senso etico.

Il pantheon dei loro dei è formato da una gerarchia molto rigida, nella quale ogni membro detiene il controllo di un settore del creato per mantenere l'equilibrio dell'Ordine. È questo forte senso dell'ordine che spinge le Amazzoni a cercare sempre la perfezione, anche nelle loro più umili mansioni quotidiane. La divinità principale è Athulua che, insieme alla sua consorte, Kethryes, governa le stagioni e le condizioni meteorologiche. Sotto queste divinità si trova una vasta schiera di dei minori, ognuno dei quali è responsabile della propria sfera d'influenza nella vita quotidiana delle Amazzoni. Secondo queste ultime, il loro pantheon è quanto rimane di quello degli antichi Nephalem che colonizzarono le loro isole: secondo le leggende dei tempi antichi, le divinità condividono gli stessi nomi, anche se le loro personalità sembrano essersi modificate col passare dei secoli.

Nella cultura delle Amazzoni soltanto le donne possono guerreggiare come guerrieri, per via dell'innata destrezza e della struttura corporea, che le rende più adatte al combattimento nelle folte foreste che ricoprono le loro isole. Comunque, la società in cui vivono non è assolutamente classista, in quanto gli uomini ricoprono molte cariche importanti nella comunità, nel governo e nel clero, svolgendo anche buona parte delle attività mercantili e agricole.

Caratteristiche e abilità:

Anche se le Amazzoni sono comunque molto abili nel combattimento corpo a corpo, il combattimento nella giungla le ha portate a sviluppare al massimo l'abilità con l'arco e con le armi a distanza, che esse maneggiano con una maestria impareggiabile. Nell'uso dell'arco, le uniche in grado di rivaleggiare con loro sono le Ranger della Sorellanza dell'Occhio Invisibile. Al contrario delle loro sorelle, però, le Amazzoni sono anche addestrate all'uso delle lance e di tutte le altre armi da lancio. I poteri in loro possesso sono una combinazione di magia primitiva, magia sacra e ingegno nella costruzione delle armi.

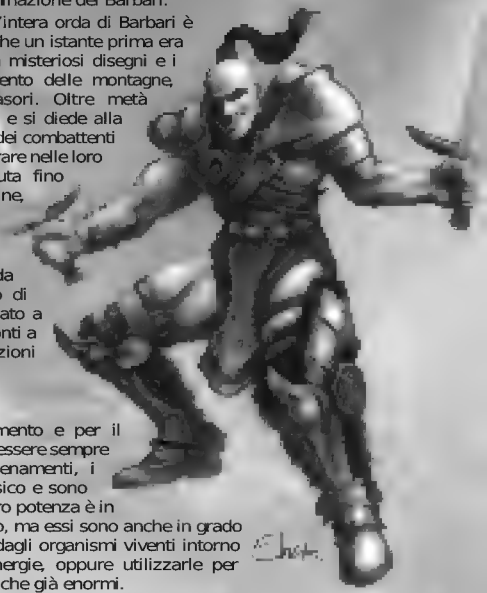
BARBARI

Si narra che, quando il mondo era ancora ai primordi della sua esistenza, le tribù delle steppe del Nord ricevettero un sacro compito. Da qualche parte, nelle profondità della grande montagna, Arreat, si trova la fonte di un immenso potere, fondamentale per l'esistenza dell'intera umanità. Le tribù sono i guardiani di questo artefatto e, nel rispetto del loro sacro compito, hanno basato il proprio stile di vita su questo ancestrale potere.

Avvolte dal mistero e attaccatissime alla tradizione, queste genti si definiscono come i "Figli di Bul-Kathos", un loro antico e famoso re. Per proteggere al meglio le loro terre dagli invasori, hanno adottato uno stile di vita nomade, che li vede spostarsi di frequente entro i confini delle steppe: gli insediamenti fissi sono davvero pochissimi. I Barbari, da sempre isolati nei loro territori e con scarsi contatti con le altre culture, non sono per nulla bravi nell'uso della magia e di qualsiasi macchinario troppo complesso, anche perché credono che questi elementi possano soltanto indebolire la loro tempra incrollabile, sviluppata nel corso degli anni.

I Figli di Bul-Khatos hanno sviluppato un profondo legame con la propria terra e hanno imparato a dominare le energie primordiali della natura per potenziare la loro già notevole forza fisica. È per questo motivo, oltre che per il loro stile di vita del tutto estraneo a quello delle altre terre, che gli abitanti dei Reami Occidentali si sono sempre riferiti a queste tribù usando il termine "Barbari", un epiteto che non riesce a cogliere tutta la ricchezza storica e culturale che è in realtà patrimonio di questa popolazione. Anche se vi sono alcuni punti di scambio commerciale con questi solitari individui, essi si trovano solitamente lungo i confini esterni dei loro territori, mentre qualsiasi accesso al territorio circostante il monte Arreat è proibito e i guerrieri delle tribù del Nord sono sempre pronti a respingere qualsiasi tentativo di incursione. Tutti gli eserciti che hanno tentato di conquistare quelle terre si sono sempre dovuti arrendere di fronte all'incrollabile e fiera determinazione dei Barbari.

Il resoconto di un'antica battaglia narra che un'intera orda di Barbari è apparsa silenziosamente dal nulla, in un luogo che un istante prima era assolutamente deserto. Con i corpi ricoperti da misteriosi disegni e i volti urlanti, caricarono come il turbinante vento delle montagne, diffondendo grande confusione fra gli invasori. Oltre metà dell'esercito nemico scagliò a terra le sue armi e si diede alla fuga, mentre gli altri si trovarono a fronteggiare dei combattenti quali non avevano mai avuto occasione di incontrare nelle loro mille battaglie. La lotta fu lunga e combattuta fino all'ultimo sangue da entrambe le parti, ma, alla fine, gli invasori dovettero arrendersi e presero a ritirarsi. I barbari non li seguirono o, almeno, non li seguirono in modo visibile.



È interessante notare che recentemente, da quando si sono diffuse le notizie sul ritorno di Diablo, alcuni guerrieri barbari hanno cominciato a percorrere territori distanti dalle loro steppe, pronti a combattere e alla ricerca delle ultime informazioni sulle attività dei Primi Maligni.

Caratteristiche e abilità

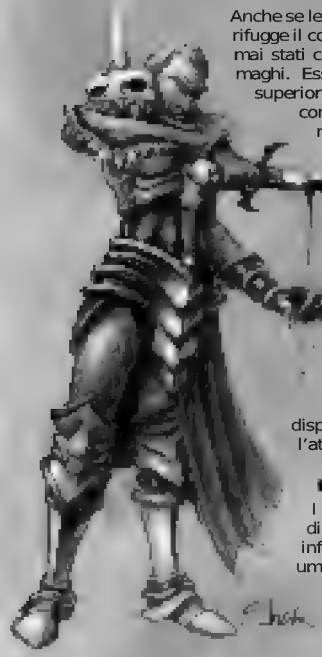
Famosi per l'indomabile ferocia in combattimento e per il comportamento orgoglioso, i Barbari sembrano essere sempre pronti a guerreggiare. Grazie ai continui allenamenti, i Barbari sono dei maestri nel combattimento fisico e sono dotati di una forza a dir poco sbalorditiva. La loro potenza è in gran parte dovuta al semplice allenamento fisico, ma essi sono anche in grado di dominare le energie primitive che emanano dagli organismi viventi intorno a loro. Essi possono concretizzare queste energie, oppure utilizzarle per aumentare ulteriormente le loro potenzialità fisiche già enormi.

Negromanti

Come si può facilmente intuire, gli adepti alla magia sono personaggi piuttosto sfuggenti. Essi praticano diverse scuole di stregoneria e l'unica cosa che li accomuna è la dedizione alle arti oscure. Nessuno, comunque, viene guardato con maggiore sospetto dei Sacerdoti di Rathma.

Come la maggior parte degli adepti alla magia, anche i sacerdoti del culto di Rathma provengono dalle lontane giungle orientali. La loro zona di origine presenta, comunque, condizioni geografiche molto particolari, che non hanno mai consentito loro di organizzarsi in un normale clan di maghi. Lo stesso isolamento che li ha penalizzati in questo modo ha però permesso loro di approfondire la conoscenza delle loro particolari arti arcane. Questi uomini, studiando gli insegnamenti di Rathma e per lunghissimi anni, sono riusciti a comprendere e a sfruttare il delicato equilibrio che separa la vita dalla morte, riuscendo a spostare la linea di demarcazione che separa questi due reami. Mentre fra gli esseri demoniaci questo potere è una cosa molto comune, fra i mortali soltanto i sacerdoti di Rathma possiedono le conoscenze necessarie a rianimare e controllare i morti, con una pratica che ha conferito loro il nome di Negromanti. Essi hanno compreso appieno l'equilibrio che lega tutte le cose e hanno scoperto e accettato quello che definiscono il loro ruolo nel Grande Circolo della vita.

La cultura dei Negromanti si è evoluta nel passare degli anni partendo dai grandi clan dei maghi che esistevano nei tempi antichi: per molti aspetti, le loro pratiche risalgono ai tempi in cui ancora le discipline magiche non erano state codificate.



Anche se le arti dei Negromanti sono considerate "oscure" e se la gente normale rifugge il contatto con coloro che le praticano, questi misteriosi devoti non sono mai stati contagiati dalla corruzione che ha distrutto tutti gli antichi clan dei maghi. Essi, infatti, hanno uno stile di vita talmente spartano da essere superiori a ogni tentazione; per loro la morte è semplicemente un naturale componente della vita e, quindi, non cercano in alcun modo di ritardarne l'arrivo. La loro grande conoscenza del mondo dell'ignoto gli permette di affrontarla senza paura. I loro ideali, accoppiati con la profonda conoscenza dell'equilibrio naturale fra l'Ordine e il Caos, permettono di capire come essi abbiano fatto a sfuggire alle influenze del male.

Il desiderio di mantenere costante questo equilibrio ha spinto i Negromanti a lasciare l'isolamento della loro lontana e oscura terra natale per distruggere Diablo e i suoi fratelli. La presenza dei tre Primi Maligni nel reame dei mortali, infatti, sbilancia la naturale simmetria non solo di questo reame, ma anche dell'intero Grande Circolo della vita. I seguaci di Rathma intendono ristabilire l'equilibrio mondando il reame degli umani da ogni presenza che non sia mortale: essi sono fieri avversari di qualsiasi forza intenzionata a usare gli umani come semplici pedine di un gioco, anche se apparentemente, per il momento, sono disposti ad allearsi con le forze dell'Ordine, almeno fino a quando l'attuale squilibrio non sarà risolto.

Caratteristiche e abilità:

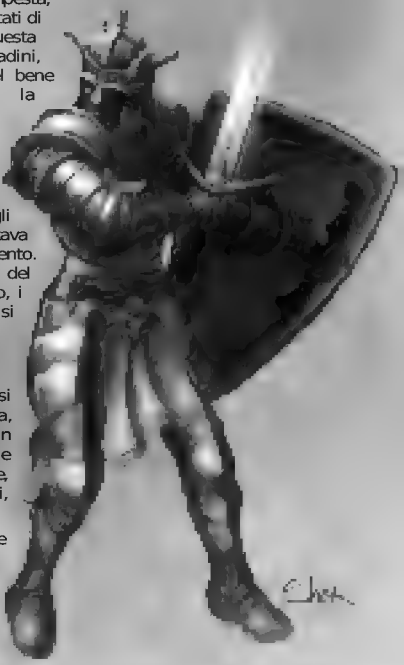
I Negromanti hanno la capacità di rianimare i corpi di molte entità e di assumere il controllo di coloro che sono morti di recente. I morti, infatti, emanano delle energie spirituali che permangono nel reame umano: il Negromante è in grado di incanalare queste energie, facendo in modo che si manifestino nel mondo corporeo. I praticanti della negromanzia possono, inoltre, maledire il destino di una loro vittima, manipolando le energie primigenie che fluiscono attraverso tutti gli esseri viventi.

PALADINI

Durante il dodicesimo secolo, dopo che la Chiesa di Zakarum divenne la religione principale dell'Est, essa decretò che le visioni di Akarat avrebbero dovuto essere diffuse in tutto il mondo conosciuto, perché le masse potessero essere redente. Così la Chiesa selezionò un gruppo dei suoi più carismatici e devoti sacerdoti, che vennero inviati in missione per creare proseliti fra le genti dell'Ovest.

Purtroppo, la Chiesa non aveva preparato quegli uomini ad affrontare i rigori del viaggio e i pericoli del mondo: i pochi che riuscirono a sopravvivere alla missione riportarono racconti di avverse condizioni meteorologiche, scorte insufficienti, attacchi di banditi e incontri con orribili creature. Per far sì che le spedizioni successive avessero miglior sorte, la Chiesa avviò l'addestramento dei propri sacri guerrieri, i Paladini, destinati a scortare i missionari per garantirne la sicurezza. Questi "Protettori del Mondo" si rivelarono in seguito più utili per la conversione delle altre popolazioni degli stessi sacerdoti che, in teoria, dovevano solo accompagnare. Essi impressionarono gli indigeni con il loro grande valore, con la potenza delle armi e con la rigidità della loro regola di vita: tutti argomenti ben più convincenti dei discorsi di qualsiasi monaco. Comunque, una volta che le dicerie su di loro si furono diffuse in tutte le principali città dell'Ovest, i "Protettori del Mondo" si ritirarono a vita privata.

Alcuni decenni dopo, i Paladini furono richiamati in servizio. Durante i difficili tempi che turbarono l'intero mondo di Sanctuary, la Chiesa avviò una seconda campagna di conversione. Questa volta, però, tutti coloro che non accettarono di abbracciare la nuova religione vennero considerati malvagi. L'Inquisizione Zakarum percorse ogni terra come una tempesta, portando la devastazione su tutti coloro che erano sospettati di essere corrotti o posseduti dal demonio. A capo di questa tremenda crociata si pose una nuova generazione di Paladini, nota come la "Mano di Zakarum": questi cavalieri del bene percorsero migliaia di chilometri, sradicando la contaminazione del male ovunque la trovarono.



Nel momento culminante di quella sanguinosa crociata, nelle file dei Paladini di Zakarum si sviluppò una ribellione. Molti cavalieri alzarono la testa contro i metodi dell'Inquisizione, proclamando che lo scopo del loro nuovo Ordine dei Paladini sarebbe stato la difesa degli innocenti e che la corruzione che la Mano di Zakarum tentava di combattere era la prova più evidente del suo fallimento. Intenzionati a combattere solamente contro la radice del male, contro i tre Primi Maligni, Diablo, Baal e Mephisto, i Paladini ribelli abbandonarono i loro fratelli di Zakarum e si trasferirono a Ovest.

Caratteristiche e abilità:

I Paladini considerano la magia come un dono celeste. Essi devono rispettare una rigidissima regola di vita, dimostrandosi sempre devoti alla Virtù e alla Luce. Un Paladino non deve mai cedere alle tentazioni mondane e non deve lasciarsi distrarre dalla sua sacra missione e, soprattutto, deve stare attento alle "false luci" dei demoni, che si celano sotto le spoglie di esseri celestiali.

I Paladini possono sfruttare le proprie abilità per migliorare nell'uso della spada e dello scudo, come pure per sviluppare un'aura in grado di proteggere sia sé stessi che i loro alleati. I Paladini sono particolarmente validi contro i non-morti, in quanto sono a conoscenza di numerosi incantesimi sacri che distruggono questo tipo di creature.

INCANTATRICI

Il clan magico femminile di Zann Esu è uno dei più antichi mai esistiti e la sua storia è in gran parte avvolta nel mistero. Secoli fa, le quattordici potenti streghe di Esu tennero il primo convegno della storia del clan: non si sa di quali argomenti discussero, ma esse decisero di abbandonare le loro vite precedenti e, tutte insieme, scomparvero nelle giungle orientali.

L'esatta posizione della comunità rimane un mistero. Fino a poco tempo fa, infatti, i loro unici contatti con il mondo esterno si avevano durante i periodi di reclutamento di nuove adepte. Una volta ogni sette anni, le Zann Esu visitavano determinate famiglie sparse per l'intera superficie di Sanctuary: queste famiglie avevano un solo elemento che le accomunava: in tutte viveva una giovane bambina di sette anni. Sempre molto ben disposte e gentili, le visitatrici Zann Esu chiedevano di poter parlare con le bambine, facendo loro alcune domande; poi se ne andavano. Poche bambine, attentamente selezionate, venivano contattate una seconda volta e avevano la possibilità di entrare nel clan in qualità di apprendiste. Le famiglie delle prescelte furono sempre baciate dalla buona sorte negli anni a seguire.

Le Zann Esu, o Incantatrici, come sono generalmente conosciute, inseguono l'ideale della purezza, della magia "perfetta". Esse considerano tutte le altre discipline magiche troppo rischiose e hanno deciso di utilizzare solamente i principi di base della magia elementale. Le Incantatrici plasmano le forze primordiali per ottenere tutte le forme magiche di cui hanno bisogno e guardano a tutte le altre forme di magia come a incantesimi obsoleti. Per poter raggiungere la perfezione in queste trasformazioni elementali, le Incantatrici scelgono le nuove apprendiste solamente fra le più illuminate delle figlie di Sanctuary, fra le bambine dotate della migliore predisposizione alla magia.

Le incantatrici pensano che solo attraverso la ricerca della perfezione esse riusciranno a ottenere la purezza estrema e così ad ascendere al loro ruolo predestinato di più potente forza magica di Sanctuary. Per secoli e secoli esse hanno studiato nel segreto delle loro torri, perfezionando le loro arti e preparandosi ad affrontare la venuta del male. Esse sono pronte ad affrontare la sfida per loro più difficile, mettendo alla prova la purezza della propria magia e rischiando la loro stessa esistenza.

Gli oracoli delle Zann Esu hanno predetto che la venuta del male è ormai alle porte: la grande prova che da sempre era attesa dal clan è rappresentata dalla distruzione dei tre Primi Maligni. Recentemente, le Incantatrici sono comparse come per magia in molti luoghi nell'intero mondo di Sanctuary, per sfidare le forze demoniache dovunque esse si trovino.

Caratteristiche e abilità:

Dotate di un fisico atletico, di buon carattere e molto sicure di sé, le Incantatrici non richiamano certo alla mente l'immagine di ragazze che hanno passato la vita studiando su polverosi volumi e lontano dalla civiltà. Le Incantatrici possiedono buona parte delle abilità di tutti i maghi che compongono i clan orientali, ma eccellono in particolare nell'impiego della magia elementale. Come la maggior parte dei maghi, esse considerano disdicevole il combattimento corpo a corpo e usano la magia quasi esclusivamente per lottare contro gli avversari.

ABILITA E CAPACITA

Ogni classe di personaggio dispone di un proprio gruppo di abilità uniche, che permettono di sviluppare capacità che vanno ben oltre il puro e semplice combattimento. Man mano che potenziate il vostro personaggio, dovrete prendere delle decisioni riguardo al tipo e alla natura delle abilità da sviluppare: grazie a queste scelte, il vostro personaggio diventerà davvero unico, dotato di un insieme di capacità che potrete veramente definire "vostro".

Anche se ogni classe è specializzata in determinate abilità, è utile che tutti i personaggi abbiano almeno una conoscenza di base dei diversi elementi che avranno occasione di incontrare nel corso delle loro avventure:

Abilità attive: per utilizzare un'abilità attiva, dovete assegnarla a una delle icone d'azione del vostro personaggio. In genere le abilità attive vengono suddivise fra le icone d'azione sinistra e destra. Dovrete esaminare il menu delle icone d'azione del vostro personaggio per sapere quali abilità attive sono a vostra disposizione.

Abilità passive: le abilità passive sono sempre e comunque in uso e, di conseguenza, non hanno bisogno di essere assegnate a un'icona d'azione. Le abilità passive appaiono di colore rosso e con un simbolo dorato nell'albero delle abilità, per aiutarvi a identificarle con un solo sguardo. Esse non consumano mana quando vengono utilizzate e, come già detto, sono sempre attive dal momento in cui le apprendete in poi.

Aura: caratteristica dei Paladini e di determinate creature, l'aura proietta un campo di influenza intorno a colui che la utilizza. Qualsiasi personaggio alleato, mercenario o creatura evocata beneficerà dell'aura, fintantoché resterà nel suo raggio d'azione. Coloro che sono sotto l'effetto diretto di un'area sono evidenziati nell'area di gioco da un alone luminoso sotto i loro piedi.

Maledizioni: i Negromanti e alcuni mostri possiedono la capacità di influenzare il destino di coloro che li circondano. Una maledizione ha effetto contro coloro che si trovano entro una certa distanza da colui che la lancia: le vittime sono identificate da un filo di fumo che si trova sopra le loro teste.

LE ABILITÀ DELL'AMAZZONE

Addestramento intenso e disciplina rigida rendono le Amazzoni nemiche molto temibili. La loro agilità, unita alle magie e all'abilità nel maneggiare le armi, le rende avversarie sempre pronte ad adattarsi a ogni situazione diversa.

Abilità con arco e balestra

Freccia magica: nei tempi antichi, le Amazzoni videro la propria gloriosa città arborea di Tran Athulua assediata dai pirati che infestavano i Mari Gemelli, intenzionati a fare delle isole delle Amazzoni la loro base operativa. Il conflitto durò per molti mesi e si concluse con un lungo assedio stretto dai pirati. Durante i combattimenti, le scorte stavano per esaurirsi e le arciere Amazzoni si ritrovarono senza più frecce né dardi. I sacerdoti della città, consci del fatto che le difese cittadine si basavano solo sulla capacità delle arciere di tenere a distanza i corsari, pregarono il dio Athulua perché aiutasse la città. In risposta alle implorazioni, la divinità donò alle menti delle Amazzoni il potere di concretizzare l'energia spirituale delle loro menti. Una dopo l'altra, le arciere plasmarono con la propria volontà dei dardi di forza spirituale, che scagliarono a migliaia con i loro archi, obbligando i pirati a cercare scampo in mare.

Effetto: spara una freccia composta interamente di mana. I danni di base sono identici a quelli di una normale freccia, ma aumentano quando si raggiungono i livelli più elevati.

Freccia di fuoco: Hefaetrus è il dio del fuoco e della rinascita delle Amazzoni. Egli vive nelle infuocate profondità del grande vulcano, il monte Arnazeus dell'isola di Philios. Anche se solitamente Hefaetrus è il patrono dei contadini, di tanto in tanto egli estende la sua benevolenza anche alle guerriere dell'isola, specie quando la sua congregazione ha bisogno di essere difesa. Tramite le giuste preghiere e il sacrificio di molti valorosi nemici, un'Amazzone di particolare coraggio può ottenere il potere di donare ai suoi colpi il potere distruttivo del fuoco, che consente di scagliare veri e propri missili fiammeggianti dal suo arco.

Effetto: lancia una freccia che provoca danno da fuoco addizionale.

Freccia fredda: anche se l'inverno sembra essere perennemente bandito dalle lussureggianti isole tropicali delle Amazzoni, esse non sono del tutto estranee ai climi rigidi. La sommità del monte Karcheus, sull'isola di Philiois, è infatti ricoperta da una fitta coltre di ghiaccio per tutta la durata dell'anno. Da qualche parte, fra i picchi che lo circondano, in una profonda cavità scavata nel ghiaccio, si trova la Grande Sala degli Specchi, dove il potente Karcheus il Custode siede sul suo trono. Karchesu trascorre l'esistenza vegliando sulla popolazione delle Amazzoni: le guerriere che si addestrano nel suo tempio sono in grado di donare ai loro colpi il potere di quelli congelanti.

Effetto: lancia una freccia gelida, che provoca danni addizionali e rallenta il vostro nemico.

Colpo multiplo: una leggenda narra di Palashia, una mitica guerriera Amazzone, che giurò in gioventù che sarebbe riuscita a sviluppare la sua abilità nell'uso dell'arco più di tutti i suoi più grandi rivali. Raccolta l'intimazione, gli sfidanti si riunirono e organizzarono un torneo che dirimesse la questione. Per salvare il suo onore di guerriera, Palashia avrebbe dovuto colpire i bersagli di tutti i rivali prima che essi potessero mettere a segno una singola freccia. All'alba del giorno della prova, Palashia era pronta con il suo arco: quando venne dato il segnale, i suoi sfidanti incoccarono le loro frecce e scoccarono il colpo verso il bersaglio. Palashia, nel frattempo, raccolse le sue energie e fece partire un unico dardo. Davanti ai presenti increduli, la freccia di Palashia si divise in molti dardi, che superarono le frecce dei rivali e colpirono tutti i bersagli esattamente nel centro. La misteriosa tecnica utilizzata da Palashia divenne rapidamente un prezioso segreto che venne comunicato solo alle arciere dall'abilità superiore.

Effetto: divide una freccia in molte.

Freccia esplosiva: si tratta di un altro dono di Hefaetrus. Le più abili guerriere Amazzoni possono utilizzare quest'abilità per arricchire le proprie frecce di una magia che le fa esplodere all'impatto. La detonazione che ne risulta non danneggia solamente il bersaglio, ma anche tutto ciò che rientra nel raggio dell'esplosione. Lo spettacolo di un battaglione di Amazzoni che lanciano queste frecce è, nel contempo, meraviglioso e terrificante. Molti guerrieri, dopo aver visto i loro amici consumati dalle fiamme di queste frecce, hanno giurato di non combattere mai più, tanto è stato grande il loro orrore.

Effetto: aggiunge danno da fuoco alle normali frecce ed esplode all'impatto.

Freccia gelida: il secondo dei doni che Karcheus è disposto a fare a un vero guerriero è questa abilità, che permette alle Amazzoni di infondere nelle loro frecce la forza glaciale di una furiosa tempesta. I nemici che vengono colpiti da questo potere non solo provano la punta congelata della freccia magica, ma devono anche fronteggiare un gelido vento polare che, misteriosamente, soltanto loro possono sentire.

Effetto: le frecce provocano danno da freddo addizionale e congelano momentaneamente il bersaglio.

Freccia guidata: la caccia notturna, nelle più oscure e impenetrabili profondità della giungla, è una necessità quotidiana per ogni donna che abita nelle isole delle Amazzoni. Le più fedeli discepole di Athulua possono, dopo rigidissimi esercizi, acquisire l'abilità necessaria per lanciare alla cieca le proprie frecce contro il bersaglio, come se fosse la mano stessa di Athulua a guidarle sul bersaglio. Come è facile immaginare, quest'arte è molto invidiata dalle Ranger della Sorellanza dell'Occhio Invisibile, che non sono mai riuscite a replicarla.

Effetto: infonde in una freccia l'intelligenza necessaria per inseguire il bersaglio più vicino.

Raffica: Una volta che una guerriera ha conquistato quest'abilità, può lanciare molte frecce di seguito, con incredibile velocità e precisione, colpendo un bersaglio dietro l'altro. I mercenari più esperti spesso narrano un racconto su una nuova recluta, che venne quasi uccisa in battaglia perché rimase incantata a osservare un'Amazzone che dava sfoggio di quest'incredibile capacità. Se sentite questo racconto, sorridete al vostro interlocutore e offritegli un'altra birra: probabilmente era proprio lui la sfortunata recluta!

Effetto: spara una serie di frecce contro dei punti multipli vicini.

Freccia dell'immolazione: Hefaetrus dona quest'abilità ai suoi più grandi allievi: si tratta di frecce infuocate, che bruciano con una tale intensità che persino la zona circostante il punto colpito prende fuoco, continuando a bruciare per alcuni istanti. L'effetto finale è simile a quello che si avrebbe qualora i possenti pilastri che sorreggono il regno di Hefaetrus si abbattessero sulla terra per schiantare i nemici che osano sfidarli.

Effetto: lancia una freccia che provoca danni da fuoco ed esplode in un mare di fiamme sul terreno. Le creature che passano in mezzo alle fiamme subiscono danni addizionali.

Freccia congelante: questo è il potere supremo, ottenuto solamente dai più valorosi guerrieri che dedicano la loro vita a Karcheus. La freccia congelante permette di donare a ogni freccia il terribile potere di una devastante valanga. Tutti i nemici che vengono colpiti da una tale freccia vengono congelati all'istante patendo un dolore atroce, come se fossero stati schiantati da una magica massa di ghiaccio.

Effetto: danno da freddo nell'area colpita e congelamento dei mostri vicini al punto dell'impatto.

Abilità passive e magiche

Vista interiore: la lussureggiante vegetazione che ricopre la terra natale delle Amazzoni permette di rado alla luce solare di raggiungere il suolo. Per adattarsi al meglio a questo ambiente, le Amazzoni hanno sviluppato una tecnica che permette loro di trarre energia dalle forze vitali degli oggetti che le circondano, tramutandola in un particolare tipo di luminescenza. In questo modo, l'Amazzone e i suoi compagni possono vedere ciò che li circonda anche nell'oscurità più totale.

Effetto: illumina i mostri e ne riduce la capacità di discesa.

Colpo critico (passiva): nell'arsenale delle tecniche di un'Amazzone rientra anche la sua capacità di studiare attentamente il suo avversario per cogliere qualsiasi segno di debolezza. Ella è in grado di sfruttare i punti deboli del nemico per colpirne con precisione le parti più deboli, infliggendo così delle ferite particolarmente gravi.

Effetto: vi offre la possibilità di infliggere danni doppi con gli attacchi di affondo e a distanza.

Schivata (passiva): chiunque sia a conoscenza della grandissima agilità delle donne Amazzoni non rimarrebbe per nulla sorpreso di sapere che, nel loro addestramento, rientrano anche degli esercizi mirati a insegnare alle guerriere a evitare i colpi nemici in battaglia.

Effetto: vi offre la possibilità di evitare un attacco durante un corpo a corpo, senza muovervi.

Rallenta proiettili: grazie a un preciso rituale e alla concentrazione, una guerriera Amazzone può entrare in simbiosi con l'ambiente che la circonda, accorgendosi di ogni pericolo e reagendo con una rapidità sovrumana. Grazie a questa abilità, per esempio, può evitare i proiettili scagliati dal nemico. La cosa non deve sorprendere: un'Amazzone, perfetta padrona dell'arte dell'arco e del giavellotto, deve sapere anche come sfuggire ai colpi di queste armi. Quando un'Amazzone utilizza quest'abilità i proiettili sembrano muoversi più lentamente del normale, cosa che rende piuttosto facile evitarli.

Effetto: rallenta i proiettili lanciati dai nemici nelle vicinanze.

Evita (passiva): questa capacità affina ulteriormente la naturale capacità difensiva dell'Amazzone. Se rimane immobile, può capire da dove arriveranno i proiettili avversari, evitandoli così ancora prima di rischiare di venire colpita. Moltissime Amazzoni hanno bisogno di concentrarsi a fondo per riuscire in questa difficile mossa difensiva, che risulta però quasi del tutto naturale per le più abili.

Effetto: possibilità di togliersi dalla traiettoria di un proiettile in arrivo, restando nel contempo immobili.

Penetrazione: le guerriere delle isole delle Amazzoni sono leggendarie per la loro capacità di colpire gli avversari con le armi a distanza. Coloro che sono dotate di questa abilità sono ancora più esperte nel centrare i bersagli.

Effetto: possibilità aumentata di andare a segno con attacchi a distanza.

Esca: le Amazzoni traggono anche un altro beneficio dall'aver imparato a combattere nelle foreste pluviali della loro terra natale. Esse, tramite la mimetizzazione e l'inganno, possono far pensare ai loro sventurati nemici che, nelle vicinanze, sia presente una seconda Amazzone. Questo sotterfugio fa perdere tempo ed energie agli avversari, che si buttano sulle tracce della loro falsa preda, mentre l'Amazzone li elimina uno dopo l'altro.

Effetto: crea un'immagine speculare che distrae il nemico.

Evasione (passiva): una guerriera in possesso delle abilità Schivata ed Evita può riuscire a conquistare anche questa nuova capacità, che le permette di riuscire a evitare colpi e altri tipo di attacchi anche mentre si muove, grazie alla sua enorme capacità di concentrazione. Quest'abilità può anche aiutare l'Amazzone a evitare danni indiretti mentre si allontana dalla zona di un'esplosione, oppure a evitare il gelido attacco di un'Incantatrice infuriata!

Effetto: possibilità di sfuggire a qualsiasi attacco mentre ci si muove.

Valchiria: quando una guerriera ha dimostrato la sua devozione ad Athulua, dando prova di straordinaria abilità e coraggio in battaglia, la divinità dimostra la sua riconoscenza donandole un emissario spirituale per assisterla. Questi emissari di Athulua sono chiamati Valchirie e sono gli spiriti dei più grandi eroi della stirpe delle Amazzoni. Questo dono rappresenta il massimo onore a cui può aspirare una guerriera Amazzone: in questo modo, secondo la tradizione, ella avrà un posto garantito al fianco della divinità, dopo la sua dipartita, divenendo magari a sua volta una Valchiria.

Effetto: evoca una potente Valchiria che combatte al vostro fianco.

Perforazione (passiva): dopo lunghissimi addestramenti, l'Amazzone può sviluppare una forza incredibile nel braccio che tende la corda dell'arco. In questo modo, la guerriera è in grado di aumentare il potere dei suoi colpi, riuscendo a perforare diversi bersagli con una singola freccia.

Effetto: possibilità che i vostri proiettili perforino le loro vittime.

Abilità di lancia e giavellotto

Stoccata: sono molti gli ostacoli che rendono difficoltosa la caccia sulle isole delle Amazzoni. Le pericolose belve presenti e la folta vegetazione contribuiscono a rendere il combattimento molto difficile, se non impossibile. Pertanto, fin dalle prime fasi dei loro allenamenti, le Amazzoni armate con lance devono imparare a superare queste difficoltà, affinando le proprie abilità nella caccia fino a divenire capaci di portare numerose e letali stoccate in rapida successione, uccidendo il loro nemico prima di fronteggiarne un altro. La stoccata è la più semplice delle tecniche che sono state elaborate per questo scopo.

Effetto: attacchi multipli nel tempo di un normale attacco, con ogni stoccata che è leggermente meno potente di quella precedente.

Colpo potente: la moglie di Hefaetrus è Zerae e il suo dominio è la vendetta e la tempesta. Se una guerriera Amazzone è in missione per porre rimedio a un torto particolarmente grave e si è dimostrata degna di questo onore, la divinità le dona la capacità di aggiungere le cariche elettriche che scuotono le tempeste dei Mari Meridionali ai suoi colpi di lancia.

Effetto: aggiunge danno da fulmine e incrementa il normale danno di ogni affondo.

Giavellotto avvelenato: le guaritrici delle Amazzoni hanno da tempo imparato a dominare le potenti tossine che si trovano nella vegetazione della loro giungla natia. Qualsiasi Amazzone degna di questo nome studia fin da piccola queste tossine ed è pertanto in grado di riconoscere le piante velenose anche quando si trova in terre straniere. Questa conoscenza le permette di creare armi avvelenate di letale efficacia.

Effetto: il giavellotto provoca danno da veleno e lascia dietro di sé una scia di gas velenoso.

Trafiggi: anche se i simboli stessi dell'Amazzone sono la sua grande agilità e l'ottima coordinazione mano-vista, queste leggendarie guerriere sono famose anche per la ferocia dei loro attacchi. Le Amazzoni più esperte sono in grado di focalizzare la loro furia, portando così dei colpi di potenza tale che a volte le stesse armi usate si distruggono all'impatto col nemico.

Effetto: un attacco molto potente che, però, può provocare una riduzione della resistenza dell'arma.

Dardo fulminante: la dea Zerae dona alle Amazzoni più esperte in battaglia la capacità di abbattere i nemici con dei giavellotti dotati dell'energia della folgore celeste.

Effetto: crea una scia di fulmini e provoca danno da fulmine

Attacco elettrico: le Amazzoni che hanno dimostrato la loro devozione agli insegnamenti di Zerae sono in grado di invocare le forze della vendetta e delle tempeste. Durante il Rito della Vendetta, Zerae potenzia l'attacco dell'Amazzone con una potente scarica elettrica, che scaglia a terra tutti i nemici che si trovano nei pressi. Un anziano veterano una volta ha detto: "Le Amazzoni che camminano sul Sentiero di Zerae sono da evitare come la peste, perché possono essere violente e selvagge come le tempeste che sferzano i Mari Gemelli".

Effetto: un attacco elettrico che rilascia dei globi carichi di energia.

Giavellotto della pestilenza: le guerriere più esperte e più abili sono in grado di creare delle letali miscele di veleni ricavati dalle piante, miscele che vengono poi spalmate sulle punte dei giavellotti. Non appena questi ultimi colpiscono il bersaglio, esplodono rilasciando delle fetide nuvole di gas tossico. Interi eserciti di mostri e di uomini sono stati massacrati grazie a un uso accorto di queste vere e proprie arme biologiche: persino il più forte fra i nemici, infatti, sarà messo al tappeto da una di queste nubi malefiche.

Effetti: simile a Giavellotto avvelenato, ma con l'aggiunta di una nube velenosa che si espande all'impatto.

Difesa: quando una guerriera Amazzone ha conquistato il dominio assoluto della sua lancia, è in grado di ingaggiare e distruggere più nemici in un solo furioso scontro corpo a corpo. Sono pochi gli avversari che riescono a uscire incolumi da questa vera e propria festa di morte. La Grande Sacerdotessa Celestia ha dimostrato tutta la sua abilità alle Iniziate di Athulua, abbattendo una dozzina di esperti guerrieri nemici nelBARRA SPAZIATRICE del volo di una freccia.

Effetto: colpisce rapidamente diversi bersagli vicini.

Colpo fulminante: attraverso la concentrazione e la devozione a Zara, le guerriere Amazzoni possono sfruttare il dono del fulmine in modo davvero efficace, invocando la divinità perché distrugga i nemici con un potentissimo globo di energia, che rimbalza di avversario in avversario.

Effetto: provoca danno da fulmine e genera una serie di fulmini a catena.

Furia fulminante: questa è forse la più devastante tecnica a disposizione delle Amazzoni e, di sicuro, è di gran lunga la più spettacolare. Le Alte Sacerdotesse di Zerae ne svelano i segreti solamente alle Amazzoni migliori, che imparano così a concentrare il potere di Zerae nel proprio giavellotto, tramutandolo nell'arma della vendetta definitiva. L'energia contenuta nel giavellotto è talmente potente che essa esplode all'interno del suo bersaglio, generando così una serie di nuovi lampi che colpiscono tutti gli sventurati avversari nelle vicinanze. Rapida e potente, questo colpo rappresenta la giustizia amministrata tramite le armi delle Amazzoni.

Effetto: crea un potente dardo fulminante, che genera dei fulmini multipli una volta colpito il bersaglio.

LE ABILITÀ DEL BARBARO

I nomadi Barbari devono sviluppare grandi abilità per riuscire a sopravvivere nel loro ostile ambiente naturale. Tramite la tradizione orale, un lungo addestramento e qualche dura lezione sul campo, i Barbari imparano rapidamente le basi delle abilità di combattimento necessarie alla loro vita, abilità che non hanno eguali nel mondo di Sanctuary.

Abilità di combattimento

Colpo: l'immensa forza fisica delle popolazioni barbariche è conosciuta ovunque, per cui è quasi ovvio che questa abilità rientri nella normalità. Facendo appello all'enorme forza bruta, i Barbari possono, quando lo desiderano, sferrare un tremendo colpo contro l'avversario, scuotendolo dalla pianta dei piedi alla punta dei capelli.

Effetto: un potente colpo che scaraventa indietro l'avversario.

Balzo: grazie alla sua grande forza fisica, un Barbaro addestrato è in grado di eseguire dei balzi veramente notevoli, che gli permettono di allontanarsi dai nemici troppo pericolosi, oppure di piombare, come morte dall'alto, su coloro che sono stati così sfortunati da incrociare la sua strada.

Effetto: il Barbaro salta e disorienta i nemici all'impatto.

Doppio colpo: i guerrieri Barbari, quando sono ancora abbastanza giovani, imparano a combattere brandendo un'arma in ogni mano. Dopo tutto, che due armi siano meglio di una è una cosa abbastanza ovvia! I Barbari trovano naturale usare le due mani in modo indipendente, lanciando due attacchi separati contro bersagli diversi. Man mano che l'abilità cresce con l'età, gli attacchi del Barbaro migliorano in precisione e capacità di controllo.

Effetto: un rapido doppio attacco che può danneggiare due nemici nei pressi.

Stordimento: i guerrieri Barbari più esperti possono imparare a colpire i nemici in punti dove gli attacchi hanno un effetto massimo. Un colpo ben piazzato assestato con la giusta forza può lasciare l'avversario completamente incapace di contrattaccare e di fuggire.

Effetto: i colpi andati a segno stordiscono per alcuni istanti il nemico.

Doppio lancio: per un Barbaro combattere con due armi è una cosa piuttosto normale. Ben più complicata però è l'arte di lanciare due armi contemporaneamente con grande precisione. Questa è comunque una delle abilità più apprezzate dai giovani, in quanto soltanto dominandola, essi potranno dire di essere diventati dei veri guerrieri. Per dirla tutta, alla resa dei conti questa capacità torna utile più spesso nelle taverne che in battaglia: permette, infatti, di vincere facilmente le scommesse contro qualche ignaro ubriacone.

Effetto: lancio simultaneo di due armi.

Attacco volante: un giorno un giovane cacciatore di tesori vide la sua fortuna in un'incursione sul monte Arreat, per depredare l'oro barbarico. Avendo sentito parlare del fatto che i Barbari fossero maestri nella lotta corpo a corpo, egli assoldò una falange di lancieri mercenari, pensando che le loro lunghe lance avrebbero spaventato i difensori dell'oro, facendoli fuggire a gambe levate. Non ci volle tempo perché quel folle comprendesse il proprio errore, dal momento che bastò un singolo guerriero Barbaro per fare a pezzi la sua forza di spedizione. Il Barbaro tese un'imboscata al drappello lungo il cammino e colse tutti di sorpresa, balzando in mezzo ai lancieri e abbattendone il primo ancora prima di toccare terra, primo che fu subito seguito da altri due pochi istanti dopo. Prima che l'aspirante ladro avesse la possibilità di estrarre la sua spada, tutti i suoi lancieri erano stati massacrati. Fu lunga la sua strada per tornare a casa.

Effetto: balza contro un bersaglio e lo attacca non appena a terra.

Concentrazione: a volte una serie di colpi non è efficace quanto un singolo e potentissimo attacco nel punto giusto. I migliori guerrieri Barbari imparano a concentrare la propria forza in un unico affondo, che supera le difese del loro nemico e infrange la sua armatura. Questa tecnica, inoltre, ha anche dei notevoli vantaggi dal punto di vista difensivo.

Effetto: un attacco che non può essere bloccato e migliora temporaneamente le vostre difese.

Frenesia: anche se un Barbaro è capace di colpi calcolati e di combattere in modo tattico, sono la sua fiera passione per la battaglia e il suo sangue che lo distinguono in battaglia. Usando quest'abilità, un Barbaro può sferzare colpi sempre più potenti contro il suo avversario, divenendo sempre più determinato ad abbatterlo.

Effetto: ogni colpo andato a segno aumenta la forza e la velocità d'attacco.

Turbine: fra le genti barbariche, la Tribù del Tuono fu la prima a impiegare in battaglia le forze primordiali del tempo. Lo sciamano della tribù era solito interpretare come presagi i tornado che devastavano le loro pianure durante la stagione calda: essi erano visti come presagio di malvagità nei tempi di pace e come segno di vittoria schiacciante durante una guerra. Osservando la forza del tornado, i Barbari impararono a emulare il suo mortale turbine, trasferendolo nei loro attacchi. Con il passare del tempo e con le continue migrazioni, questa straordinaria tecnica d'attacco venne trasmessa a tutte le genti delle terre dei Barbari.

Effetto: un violento attacco rotante.

Furia: esiste una sottile linea che separa la passione dalla furia, una linea che ogni barbaro conosce molto bene. I guerrieri di questa razza sono in grado di dominare questa linea di demarcazione, gestendola a seconda delle necessità in battaglia. Fra le più importanti capacità di combattimento di un Barbaro vi è quella che permette di far esplodere completamente la furia interiore, massacrando tutti i nemici senza fermarsi un attimo a riflettere. Perché cosa c'è da temere, quando tutti i nemici sono stati massacrati?

Effetto: un potente attacco che rende il Barbaro più vulnerabile.

Abilità con le armi

Dominio della spada (passiva): tra i molti doni che il remoto Re Bul-Khatos tramandò ai suoi figli, uno dei più grandi fu indubbiamente il segreto dell'acciaio. Il ferro grezzo viene indurito e reso più duttile, per essere quindi forgiato in armi di enorme potenza. Buona parte delle spade dei mortali sono state create prendendo come modello la lama che Bul-Kathos stesso brandiva in battaglia: un'arma che, bilanciando perfettamente capacità offensiva e difensiva, è l'ideale per adempiere al compito di difendere il monte Arreat nell'imminente apocalisse. Tutti i guerrieri Barbari imparano fin da piccoli i segreti dell'acciaio, ma sono in pochi quelli che arrivano ad acquisire il completo dominio della spada: coloro che ci riescono rifuggono l'uso di qualsiasi altra arma.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate una spada.

Dominio dell'ascia (passiva): i guerrieri Barbari della Tribù dell'Ombra del Lupo sono maestri nel combattimento con l'ascia, tramite la quale essi riproducono in battaglia la crudeltà delle fauci e dei denti dei lupi contro i quali devono lottare ogni giorno per la sopravvivenza. Le prime asce non erano null'altro che rozze pietre montate su bastoni di legno, ma, dopo aver appreso i segreti dell'acciaio e delle spade da Bul-Khatos, ben presto esse furono dimenticate. In tempi più recenti, però, fabbri e guerrieri delle steppe hanno perfezionato una nuova generazione di asce, che sono perlomeno equivalenti a qualsiasi spada in quanto a pericolosità. La Tribù del Lupo è tornata così a insegnare il terribile potere dell'ascia a coloro che desiderano ergersi come difensori delle tribù contro i nuovi nemici di questi oscuri tempi.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate un'ascia.

Dominio della mazza (passiva): i Barbari che hanno avuto a che fare con la potente Tribù dell'Orso sono maestri nell'usare la mazza. Dai semplici bastoni di legno alle odierne e terrificanti mazze ferrate, queste armi sono sempre state utilizzate con effetti devastanti sui corpi dei nemici. "Quando siete assediati dalle orde dei morti viventi, non venite strisciando a chiedere il mio aiuto perché vi siete dimenticati della saggezza dell'Orso", ammonisce Koth, guerriero e sciamano della Tribù dell'Orso, rivolgendosi a coloro che prediligono combattere con spade e asce.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate una mazza.

Dominio delle armi ad asta (passiva): coloro che compongono la Tribù di Crane sono maestri nel colpire a distanza con un attacco potente e definitivo, piuttosto che nell'impegnarsi in furiosi corpo a corpo come gli uomini della Tribù dell'Orso. Questi due clan sono stati rivali per lunghissimi anni, ma nei tempi più recenti le popolazioni nomadi si sono unite contro i nuovi avversari, condividendo fra loro tutte le tecniche note di combattimento. I guerrieri della Tribù di Crane hanno sviluppato le proprie letali tecniche con le armi ad asta, dovendo combattere contro nemici a cavallo e trovandosi a combattere nelle acque dei fiumi delle steppe. Abilissimi con questi strumenti di morte, essi possono uccidere un nemico evitando qualsiasi contatto fisico, grazie a un solo, decisivo attacco.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate un'arma ad asta.

Dominio del lancio (passiva): anche se i Barbari non sono famosi per l'uso di archi e di altri armi a distanza, i cacciatori delle steppe hanno impiegato questo tipo di armi fin dalla notte dei tempi. Le praterie delle loro terre natali sono infatti l'ideale per abbattere un animale con un preciso lancio: il trasferimento di queste tecniche nel campo da combattimento è stato un procedimento semplice e naturale.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate un'arma.

Dominio della lancia (passiva): i membri della Tribù del Serpente, famosi per i loro occhi di ghiaccio e per i loro sibilanti canti di battaglia, preferiscono combattere usando una lancia. Soltanto i guerrieri più esperti dovrebbero cercare di impadronirsi delle difficili tecniche dei Serpenti, apprese osservando le vipere che sono in agguato nelle distese desertiche che circondano il monte Arreat.

Effetto: danno e grado di attacco aumentati quando usate una lancia.

Aumento di vigore (passiva): le tribù barbariche del nord sono composte da gente nomade, che si sposta nelle sconfinate pianure delle steppe settentrionali. Il semplice crescere in tale ambiente rinforza fin dalla tenera età i bambini dei Barbari: basta guardare un membro delle tribù del Nord per accorgersi che il suo fisico è ben più imponente di quello di una persona normale. Il loro vigore è fenomenale! Attraverso severi allenamenti, i guerrieri Barbari infatti imparano a spingere il loro corpo ai limiti del possibile, tramutandolo in una macchina da guerra sempre pronta a entrare in azione.

Effetto: aumenta il vigore e la velocità di recupero del medesimo.

Pelle di ferro (passiva): le desolate praterie che rappresentano le terre natali dei Barbari offrono scarse possibilità di riparo dalla furia degli elementi. La costante e prolungata esposizione al vento, al sole, alla pioggia e alla neve ha finito per indurire la pelle dei Barbari, che è resistente quasi quanto il cuoio naturale.

Effetto: migliora il grado di difesa complessivo.

Velocità celeste (passiva): la credenza comune, che vede il guerriero Barbaro come lento impacciato, può rivelarsi un mortale errore. Dietro alla grande massa del Barbaro, infatti, si cela un individuo sorprendentemente agile, dotato della capacità di muoversi rapidamente, spesso necessaria per coprire le grandi distanze delle steppe dove vive. I Barbari, come scoprono a loro spese i nemici quando ormai è troppo tardi, sanno camminare e correre a velocità sorprendenti.

Effetto: aumenta la velocità di camminata e corsa.

Resistenza naturale (passiva): per poter sopravvivere nelle spietate terre del Nord, le tribù barbariche hanno sviluppato una grande resistenza agli elementi. Caldo e freddo sono due cose con le quali hanno imparato a convivere fin da bambini e, a causa della scarsità del cibo, i Barbari sanno come nutrirsi anche con piante che potrebbero uccidere un comune mortale. Addestrandosi ulteriormente, un guerriero Barbaro può fortificare ulteriormente il suo corpo contro questi pericoli, acquisendo così un'ottima capacità di sopravvivenza durante i viaggi in terre ignote e le battaglie contro nemici sconosciuti.

Effetto: aumenta le resistenze ai danni elementali.

Urla di guerra

Ululato: in battaglia la semplice vista di un guerriero Barbaro può terrorizzare qualsiasi nemico. I Barbari dipingono sui loro corpi strani simboli ed emanano lampi di fuoco dagli occhi. Fin dalle prime fasi del loro addestramento, i guerrieri devono imparare a tramutare le energie primigenie che li circondano in un fiero urlo di guerra, un suono così terrificante da far fuggire in preda al panico anche i demoni appena vomitati dall'inferno.

Effetto: terrorizza i mostri e li fa scappare.

Trova pozione guaritrice: quando un guerriero viene ferito in battaglia, egli deve riuscire a rimarginare le proprie ferite. Usando le ghiandole e i liquidi corporei dei morti, un guerriero Barbaro è spesso in grado di recuperare gli ingredienti necessari a creare un potente elisir curativo. Alcuni Barbari sono così abili e fortunati da creare una pozione in grado non solo di ridonargli la salute fisica, ma anche quella spirituale.

Effetto: possibilità di ricavare una pozione guaritrice da un cadavere.

Schernо: la capacità di individuare con precisione i punti deboli del nemico è solo uno dei molti talenti dominati dai guerrieri delle steppe, che sono anche in grado di sfruttare l'insicurezza psicologica del nemico per obbligarlo a combattere anche quando sarebbe più saggio non farlo. Un Barbaro che schernisce un suo avversario fino a spingerlo alla furia cieca spera di trarre vantaggio dai suoi errori provocati dalla mancanza di prudenza. Questa capacità rende, però, i Barbari dei pessimi compagni di bevute.

Effetto: schernisce un mostro e lo spinge a combattervi.

Urlo: i guerrieri Barbari sono nati per guidare le truppe in battaglia. Quando uno di loro impara a dominare quest'abilità, egli fa tuonare la sua voce al di sopra del rumore dello scontro, guidando i movimenti dei suoi compagni e avvertendoli per tempo dei pericoli degli attacchi dei nemici.

Effetto: migliora la capacità difensiva degli alleati.

Trova oggetto: per la maggior parte delle persone, frugare il cadavere di un essere appena morto è un'attività molto facile. Spesso ci si limita a recuperare gli oggetti più visibili, ma così facendo si finiscono per dimenticare molte cose utili. I Barbari non sono mai vissuti nell'abbondanza e la dura realtà delle loro esistenze ha insegnato loro ad analizzare approfonditamente tutti i cadaveri, alla ricerca di oggetti necessari alla loro sopravvivenza. D'altronde, cosa se ne farebbe un morto di un mucchio d'oro?

Effetto: possibilità di trovare un oggetto su un cadavere.

Grido di battaglia: molti guerrieri Barbari possono sfruttare i loro contatti con i loro animali-guida per mettere in luce le più recondite paure dei loro avversari. Quando un Barbaro lancia il suo grido di guerra, persino le legioni dei non-morti sono colte dal terrore: la loro determinazione tentenna. In questo modo, la vittoria del Barbaro diventa solo questione di un attimo.

Effetto: spaventa i nemici nei pressi e ne riduce le difese.

Schieramento: il guerriero Barbaro, oltre che abilissimo nel combattimento singolo, è naturalmente portato alla tattica. Grazie a questa sua capacità egli, in battaglia, è un leader naturale. I guerrieri più esperti possono usare l'abilità per disporre al meglio le forze sul campo di battaglia, aumentando le loro possibilità di avere la meglio sul nemico.

Effetto: aumenta il mana, forza vitale e vigore dei membri del gruppo.

Orrendo custode: questa capacità permette al Barbaro di creare un orrendo totem partendo dal cadavere dei suoi nemici abbattuti. I talismani che si ottengono fungono da tremendo avvertimento a tutti i seguaci dei Primi Maligni: basta la semplice vista di uno di questi totem per far fuggire le forze demoniache in preda al terrore. Addestrandosi sempre di più, il guerriero può potenziare ulteriormente la potenza del suo custode.

Effetto: tramuta un cadavere in un totem che terrorizza e mette in fuga i mostri.

Urlo di battaglia: evocando antichi poteri noti solamente alla sua popolazione, un guerriero Barbaro può richiamare lo spirito del suo animale-guida e scagliarlo contro i suoi nemici, con un urlo che li terrorizza, facendo gelare loro il sangue nelle vene. Ricorrendo a questa capacità i più potenti fra i guerrieri Barbari possono strappare la vita ai loro nemici con una singola parola.

Effetto: danneggia e stordisce i nemici.

Guida tattica: utilizzando quest'abilità, un Barbaro può studiare le capacità dei loro compagni e, durante le battaglie, capire in quale modo dovrebbe muoversi il suo gruppo per avere le maggiori possibilità di vittoria. Grazie alle loro capacità di leader, i Barbari possono facilmente smentire i luoghi comuni che li dipingono come dei selvaggi ignoranti.

Effetto: migliora temporaneamente la capacità degli alleati di sfruttare le proprie abilità.

LE ABILITÀ DEL NEGROMANTE

L'arte della Negromanzia è stata spesso travisata. Anche se i Negromanti non sono esseri né della Luce né delle Tenebre, la gente comune identifica ciò che fanno con le Arti Oscure. A prescindere da ciò che dicono tutti, però, le abilità alle quali ricorrono i Negromanti racchiudono in loro alcuni dei più terribili poteri esistenti in natura.

Maledizioni

Amplifica danno: questa maledizione dal grande potere fa imputridire rapidamente qualsiasi ferita. I colpi che provocherebbero solo normali ferite portano a infezioni che indeboliscono fino alla morte coloro che li subiscono.

Effetto: aumenta i danni che vengono inflitti.

Visione oscura: questa maledizione, che scaglia il suo sfortunato bersaglio nei più oscuri recessi della sua stessa malvagità, lo rende cieco e impotente. In questo modo, il Negromante e il suo gruppo possono muoversi senza pericolo di essere scoperti, oppure avvicinarsi per sferrare un mortale attacco.

Effetto: diminuisce la consapevolezza del nemico.

Indebolimento: questo incantesimo permette al Negromante di rubare la forza al suo avversario. I nemici vengono indeboliti al punto che i loro colpi non provocano più alcun danno.

Effetto: diminuisce i danni che il nemico può infliggere.

Fanciulla di ferro: questo incantesimo maledice una creatura, condannandola a ricevere su di sé qualsiasi danno essa provochi ad altri esseri viventi. Maggiore è il potere del Negromante, più doloroso sarà il tormento che la vittima riceve per ogni colpo che infligge.

Effetto: il danno che il nemico infligge si riflette su di lui.

Terrore: questa maledizione provoca allucinazioni alla sua vittima, allucinazioni che concretizzano dinanzi a lei la sua paura più grande. Lo sventurato è convito che l'apparizione sia reale e scappa terrorizzato fino a quando dura l'effetto della maledizione.

Effetto: il mostro maledetto fugge in preda al panico.

Confusione: il Negromante può attingere le energie del reame degli spiriti, incanalando le più pericolose nelle menti dei nemici che gli sono vicine. Le vittime vengono letteralmente bombardate dall'orrore della morte che le terrorizza e le spinge ad attaccare amici e nemici, senza alcuna distinzione. Le energie degli spiriti diventano presto incontrollabili e possono spingere l'essere che ne è dominato alla follia.

Effetto: i mostri maledetti attaccano dei bersagli a caso.

Furto vitale: quest'abilità permette al Negromante di risucchiare la forza vitale delle sue vittime. Il Negromante può prosciugare direttamente la fonte della vitalità del suo bersaglio, consumandola per ripristinare la propria.

Effetto: attaccando l'anima maledetta si recupera energia.

Attrazione: questa maledizione provoca tremende allucinazioni al nemico, spingendolo a interrompere qualsiasi attività in corso e ad aiutare il Negromante in combattimento. Il fatto che i propri compagni si rivolgano con inaudita ferocia agli altri mostri ha un effetto devastante sul morale delle truppe infernali.

Effetto: i mostri maledetti attaccano il vostro bersaglio.

Peso degli anni: questa maledizione rende la vittima consapevole della sua mortalità, facendole sentire in un istante tutto il peso dei suoi anni. Il bersaglio, che si vede infermo in età avanzata, crede di non essere più in grado di fare ciò che gli risultava naturale in gioventù.

Effetto: rallenta la velocità di chi è colpito dalla maledizione.

Resistenza ridotta: per dirla in parole povere, quest'abilità aumenta la suscettibilità del nemico agli effetti degli elementi e della magia elementale. La pelle brucia come se fosse carta, le armi tagliano fino all'osso e i fulmini devastano il bersaglio come se egli fosse un parafulmine nel bel mezzo di una tempesta.

Effetto: gli attacchi elementali infliggono danni maggiori al mostro maledetto.

Magie di veleno e d'ossa

Potere: questa capacità, uno dei primi doni di Rathma, permette al Negromante di evocare il Den'Trag, il Dente del Dragone Trag'Oul, l'enorme mostro che regge il mondo sulla sua schiena secondo le credenze negromantiche. Trag'Oul è il punto di equilibrio sul quale si regge l'intera realtà ed è la cosa più vicina a una divinità che sia presente nel culto di Rathma. Questo è l'incantesimo col quale egli protegge i suoi seguaci.

Effetto: spara dei proiettili multipli che danneggiano i nemici.

Corazza d'ossa: questo incantesimo evoca una barriera composta dalle ossa dei guerrieri deceduti. Lo scudo si dispiega intorno al Negromante, proteggendolo da tutti gli attacchi. La corazza, anche se magica, subisce comunque dei danni e può essere distrutta da un attacco sufficientemente potente.

Effetto: uno scudo protettivo che assorbe i danni.

Pugnale avvelenato: le abilità farmaceutiche del Negromante risiedono principalmente nello studio dei veleni, delle tossine e delle altre sostanze tossiche. Un Negromante non solo è in grado di identificare qualsiasi tipo di veleno col quale venga in contatto, ma porta sempre con sé una scorta di letali sostanze pronte all'uso, alle quali ricorre non appena se ne presenta la necessità. Una delle tecniche più comuni del Negromante consiste nell'intingere nel veleno la punta dei suoi pugnali, veleno, la cui potenza è direttamente proporzionale a quella del suo creatore.

Effetto: aggiunge danno da veleno al pugnale.

Esplosione del cadavere: ogni vittima di una morte violenta conserva dentro di sé, per un po' di tempo, l'angoscia degli attimi finali della sua vita. Grazie a questa magia, il Negromante riesce a richiamare queste energie e a focalizzarle in un unico, violento flusso, che fuoriesce dal cadavere con una tale potenza da provocare una forte esplosione.

Effetto: il cadavere scelto come bersaglio esplode, danneggiando coloro che si trovano nelle vicinanze.

Muro d'ossa: questa magia permette al Negromante di chiamare a sé gli spiriti delle creature che sono morte nel luogo dove egli si trova, accumulando i loro resti fossili per sollevare dal terreno una resistente barriera di ossa. L'incantesimo è il metodo perfetto per tenere a distanza un nemico pericoloso, attaccandolo da distanza oppure ritirandosi in tutta sicurezza.

Effetto: crea una barriera d'ossa.

Esplosione di veleno: ricorrendo a quest'abilità il Negromante riesce ad accelerare la decomposizione di un cadavere, che diviene così rapida che tutti i gas tossici che normalmente si disperdono col passare dei giorni si accumulano all'interno della carcassa, fino a esplodere in una nube di mortale veleno.

Effetto: libera una nube di gas tossico da un cadavere.

Lancia d'ossa: nota anche come l'Artiglio di Trag'Oul, questa magia evoca un proiettile d'osso, che si allontana da colui che lo lancia distruggendo tutto ciò che incontra sul suo cammino. Dal momento che la forza di questo proiettile è tanto fisica quanto mistica, esso può colpire più di un nemico, variando la sua direzione a seconda della necessità.

Effetto: evoca un proiettile d'osso.

Prigione d'ossa: questo incantesimo, simile al Muro d'ossa, permette al Negromante che sa governarlo di evocare un muro d'ossa spirituale, che assume la foggia di un anello e imprigiona le vittime che vengono a trovarsi al suo interno. I prigionieri non hanno alcuna speranza di salvezza, a meno che non dispongano della forza necessaria a spezzare la barriera, oppure che il Negromante non perda il controllo sugli spiriti evocati.

Effetto: evoca un anello d'ossa che circonda il bersaglio.

Nova velenosa: questa magia maledice l'atmosfera che circonda colui che la lancia. Mediante un'arcana cantilena, il Negromante corrompe l'aria respirata dai suoi nemici, facendola bruciare intorno a lui. Soltanto lunghi anni di studio e di preparazione permettono al Negromante di dominare appieno questa potete arma, infliggendo gravi danni agli avversari, ma mantenendo nel contempo al sicuro se stesso e i propri compagni.

Effetto: un anello velenoso esplode intorno al Negromante.

Spirito d'ossa: questo potente incantesimo evoca per un lasso di tempo limitato uno spirito vendicativo. Quest'ossuto spettro insegue il suo obiettivo fino a strappargli una parte dell'anima, per portarla con sé nel regno dei morti. Anche se così potrebbe sembrare, non si tratta di una magia di evocazione, in quanto il Negromante non può controllare la furia dello spirito evocato, ma riesce soltanto a difendere se stesso e i suoi compagni dalla sua creazione!

Effetto: uno spirito che abbatte un bersaglio o ne trova uno per conto proprio.

Magie di evocazione

Evoca scheletro: quando è ancora piuttosto giovane, il Negromante impara a dominare gli scheletri delle creature morte. L'uso di quest'abilità crea dal nulla un turbinante incubo di ossa animate, che fuoriescono da un cadavere e ricevono una vita parziale dalla volontà del Negromante, mentre la loro capacità mentale ricorda quella dell'antico ospite di quelle ossa. I Negromanti sono soliti tenere sempre alcuni di questi esseri al proprio servizio.

Effetto: evoca uno scheletro per livello d'abilità che combatterà per voi.

Dominio dello scheletro: man mano che il Negromante approfondisce la conoscenza del mondo dei non-morti, diviene capace di evocare spiriti di potenza sempre maggiore per rianimare i cadaveri di coloro che sono deceduti. Un Negromante capace di controllare quest'abilità può evocare una grande varietà di guerrieri e maghi scheletrici.

Effetto: rende più potenti gli scheletri di maghi e guerrieri evocati.

Golem d'Argilla: mentre per un Negromante è piuttosto semplice ridare vita a un tessuto morto, infondere il soffio vitale nella materia inanimata è un procedimento molto più complicato. Il Golem d'Argilla è l'esempio più semplice di quest'arte complicata: si tratta di un servitore che sorge dalla terra per obbedire agli ordini del Negromante. Lo stress mentale necessario per governare la creatura limita il numero massimo dei Golem evocati solamente a uno.

Effetto: evoca un Golem che sorge dalla terra per combattere al vostro fianco.

Dominio dei Golem: sviluppando questo incantesimo, il Negromante riesce a rafforzare la propria volontà per controllare meglio le sue creazioni artificiali. In questo modo, egli può generare dei Golem più potenti e li può dirigere con maggiore efficacia.

Effetto: rende più veloci e resistenti i Golem

Evoca mago scheletrico: i guerrieri caduti in battaglia non sono gli unici esseri che un Negromante può richiamare dalla morte. Egli, infatti, può rianimare i cadaveri di potenti maghi deceduti da tempo, obbligandoli a obbedire al suo volere. Secondo i sacerdoti di Rathma, questa è la prova più evidente del dominio delle loro arti mistiche sulle altre scuole magiche esistenti.

Effetto: evoca un mago scheletrico che combatte per voi con un attacco elementale.

Golem di Sangue: sacrificando poche gocce del suo sangue, il Negromante è in grado di infondere la vita a una creatura proveniente dal nulla, ma formata comunque da tessuti umani. Quest'orrendo essere si nutre del sangue che ruba ai suoi nemici uccisi e solo in questo modo può recuperare le sue forze. Collegato al Negromante da un potente legame di sangue, il Golem di Sangue condivide la forza vitale che ruba ai suoi sfortunati avversari con il proprio signore. Purtroppo, questo legame funziona anche in senso contrario: tutti i danni subiti dal Golem si riflettono anche sul suo creatore.

Effetto: evoca un Golem collegato alla forza vitale del Negromante.

Evoca resistenza: il caldo, il freddo e le scariche elettriche possono infliggere gravi danni ai seguaci del Negromante. Sviluppando quest'abilità, però, egli può donare a tutti i suoi servitori un'energia protettiva che rinforza le difese contro gli attacchi fisici o mistici.

Effetto: dona resistenza elementale a tutte le creature controllate.

Golem di Ferro: mentre molti maghi trascorrono l'intera esistenza alla ricerca di un procedimento per tramutare in oro i metalli comuni, i Negromanti hanno un approccio diverso a questo problema. Tramite complicati rituali arcani e un'enorme concentrazione mentale, il Negromante può infatti evocare un Golem composto da metallo, che gode di tutte le qualità della sostanza col quale è composto, comprese eventuali proprietà magiche (e altro) possedute dalla sua fonte di origine.

Effetto: evoca un Golem da un oggetto di metallo. Il Golem assume le proprietà dell'oggetto.

Golem di Fuoco: è credenza comune che la vita abbia avuto origine dalla combinazione di fuoco, terra, ferro e carne. Il Negromante si serve di queste conoscenze per evocare un Golem costituito esclusivamente da fiamme senzienti, creandolo tramite l'accelerazione delle particelle dell'aria. Esse turbinano sempre più velocemente fino a prendere fuoco e a dare vita al Golem, facendolo apparire dal nulla.

Effetto: un Golem di fuoco che recupera forza vitale con i danni da fuoco.

Rianimazione: l'obiettivo supremo di ogni sacerdote di Rathma è la rianimazione e il controllo perfetto di una creatura morta, in un incantesimo che recuperi tutte le potenzialità del suo corpo sottoponendolo al completo controllo del Negromante. Quando finalmente un Negromante riesce a dominare questa magia, può giustamente affermare di essere divenuto un maestro del Grande Circolo della vita.

Effetto: fa risorgere un mostro che combatte al vostro fianco.

LE ABILITÀ DEL PALADINO

I Paladini, animati dalla sacralità delle missioni, dispongono di potenti abilità, sviluppate nel corso di lunghi anni di dedizione e sacrifici. Le molte Crociate combattute hanno affinato le varie capacità dei Paladini, rendendoli delle letali manifestazioni dell'accecante potere della Luce.

Abilità di combattimento

Sacrificio: a quale prezzo si ottiene la gloria? Santificando le sue armi con il proprio sangue, un Paladino di Zakarum è in grado di renderle più letali in combattimento, perdendo però una parte della propria essenza fisica. Questo sacrificio simboleggia la fede e la sottomissione di ogni Paladino nei confronti della Luce: soltanto in questo modo egli potrà dimostrarsi meritevole della vittoria.

Effetto: danno e velocità aumentati a scapito della vostra forza vitale.

Percossa: la spada del Paladino rappresenta la forza della giustizia e il suo scudo la potenza della sua fede. Entrambi questi strumenti sono usati per dispensare la giustizia: come la spada è usata per avere la meglio sugli infedeli, così la fede diventa un'arma per respingere coloro che vorrebbero corrompere il Paladino. Sono molte le tecniche sviluppate dai Paladini della Luce e alcune di esse prevedono l'uso dello scudo non come semplice strumento di difesa, ma anche come arma offensiva.

Effetto: colpo di scudo che danneggia e respinge indietro il nemico.

Dardo sacro: il Paladino può imparare a evocare dardi composti da sacre energie. Questi proiettili sono globi di vita: letali per i non-morti, sono invece di grande aiuto per coloro che hanno fede. Durante la battaglia di Taelhon, gli abitanti del villaggio si credevano ormai perduti, vedendo il terribile esercito di non-morti che li stringeva in un pericoloso assedio. Proprio quando la milizia cittadina stava per essere sopraffatta, comparve dal nulla un piccolo gruppo di Paladini che, avanzando fra le carcasse dei non-morti, scagliavano sfere di luce dalle mani, scacciando le forze malvagie che controllavano i cadaveri putrefatti e donando, allo stesso tempo, nuova energia ai difensori della città.

Effetto: lampi di energia che danneggiano i non-morti e curano le unità alleate.

Fervore: un nobile Paladino, animato dalla sua fede nella giusta causa, può evocare lo spirito della sua dedizione per intraprendere missioni che parrebbero impossibili. Anche se circondato dai nemici, un Paladino in grado di controllare quest'abilità può avere la meglio sui suoi avversari, anche se questi sono in numero preponderante.

Effetto: attacco rapido contro numerosi nemici nei pressi.

Carica: un Paladino che ha paura è un Paladino che non ha fede, e un Paladino senza fede è inferiore persino a un comune essere umano. È la fede, infatti, che guida il Paladino verso la vittoria: i guerrieri della fede non fuggono mai dalla battaglia, ma vi si lanciano con la spada e lo scudo alzato, scagliandosi contro il nemico e colpendo sempre per primi.

Effetto: riduce la distanza col nemico e sferra un colpo con lo scudo al momento del contatto.

Vendetta: quando un Paladino intraprende la sua crociata contro il male, può evocare a sé le anime giuste dei crociati del passato. Questi spiriti degli antichi trasferiscono le loro sacre energie nelle armi del Paladino e dei componenti del suo gruppo.

Effetto: aggiunge danno da fuoco, fulmine e freddo agli attacchi di tutte le unità alleate.

Martello benedetto: le Visioni di Akarat narrano di una battaglia senza speranza. Legioni sterminate di non-morti assediavano un piccolo convento, dove era custodita una sacra reliquia, il Martello di Bes Tah. Rinchiuse nel loro piccolo convento, le suore a guardia dell'artefatto giurarono di non lasciar cadere in mani impure quel sacro simbolo della Luce: senza disporre di alcuna arma e senza nessuno che le difendesse, esse decisero di sacrificarsi per distruggere il martello. Piuttosto che consegnarlo alle forze demoniache, le monache presero il Martello e si gettarono contro coloro che le assediavano: in quell'esatto momento la Luce colpì le legioni dei non-morti, abbattendole all'instante. Da quel giorno in poi, ogni Paladino può beneficiare di ciò che ancora rimane di quell'immane energia, utilizzando il sacro Martello per colpire gli avversari, in particolare se sono dei non-morti.

Effetto: crea un martello magico che danneggia tutti i mostri e provoca danni addizionali ai non-morti.

Conversione: grazie alla sua forza di volontà, robusta come l'acciaio, un Nobile paladino può usare quest'abilità per accecare i suoi nemici con la gloria della Luce. Dopo aver visto la fiamma della verità bruciare negli occhi del Paladino, più di un mostro si pentirà (temporaneamente) delle proprie malefatte, arrivando a una conversione così profonda da volgere le proprie armi contro coloro che, fino a pochi istanti prima, erano i suoi terribili alleati.

Effetto: ogni attacco che va a segno può convertire il bersaglio e volgerlo contro il nemico.

Sacro scudo: per un Paladino lo scudo simboleggia la fede. I Paladini particolarmente devoti sono in grado di incanalare la loro fede nello scudo, aumentando le sue capacità difensive. Più pura è la fede, più grande sarà la protezione ottenuta.

Effetto: potenzia magicamente lo scudo per garantire un bonus difensivo.

Pugno celeste: questa magia permette al Paladino di evocare il potere della vendetta celeste, che si manifesta sotto forma di fulmini che piovono dal cielo. Quando le saette colpiscono il terreno esplodono in migliaia di scariche elettriche, che cancellano le forze maligne presenti sul campo di battaglia.

Effetto: attacco fulminante dal cielo che rilascia dei Dardi sacri.

Aure offensive

Potenza: nel cuore della battaglia, il Paladino può fare appello al potere e alla forza della giustizia per potenziare gli attacchi dei componenti del suo gruppo. Colpi senza pretese ora squassano il loro bersaglio e fendenti che sarebbero parati senza difficoltà si aprono un varco attraverso le corazze e la carne.

Effetto: le unità alleate infliggono danni maggiori.

Sacro fuoco: con la virtù divina nel cuore e intorno a lui, il Paladino si getta in battaglia, consumando col sacro fuoco tutti i nemici che osano avvicinarsi a lui. Tremate, bestie infernali! Il fuoco purificatore vi consumerà!

Effetto: infligge periodicamente danno da fuoco ai nemici situati nei pressi.

Spine: occhio per occhio a volte non è abbastanza. Coloro che provano ad abbattere gli emissari della Luce dovrebbero pensare bene a ciò che fanno: la punizione sarà rapida e tremenda. La potenza dei loro colpi finirà per ritorcersi contro di loro!

Effetto: i nemici subiscono danni se infliggono una ferita alle unità alleate nel combattimento corpo a corpo.

Mira benedetta: gli spiriti della Luce sono sempre accanto al Paladino e, quando egli ne ha bisogno, aiutano il fedele discepolo. Quando si ricorre a questo tipo di aura, gli spiriti guidano la mano del Paladino e dei suoi compagni, portando ogni colpo a segno sul corpo dei nemici.

Effetto: grado d'attacco potenziato.

Concentrazione: coloro che rientrano nella sfera d'influenza di quest'abilità vedono tutto con estrema chiarezza. La loro mente è serenamente lucida e può focalizzarsi sul proprio bersaglio anche nel mezzo di una caotica battaglia. Questo senso di tranquillità permette al Paladino e ai suoi compagni di sferrare i loro attacchi con devastante efficacia.

Effetto: riduce la possibilità di vedere interrotto il proprio attacco.

Sacro gelo: mediante questa aura il Paladino può far calare drasticamente la temperatura dell'aria che lo circonda, congelando i corpi dei nemici. Coloro che rimangono vittime del gelo si muovono più lentamente del normale, non possono fuggire e vengono facilmente rispediti all'inferno che li ha generati.

Effetto: infligge periodicamente danno da freddo ai nemici situati nei pressi.

Sacro shock: un Paladino benedetto dal potere di questa aura può richiamare il potere della Luce per colpire duramente tutti i nemici che lo circondano. Dalle viscere della terra fuoriescono dai lampi di energia divina, che annientano le truppe infernali.

Effetto: infligge periodicamente danno da fulmine ai nemici situati nei pressi.

Santuario: quest'aura illumina il Paladino con una sacra luce interiore, che rappresenta anatema per i non-morti, evocati alla vita dalle oscure macchinazioni dei Primi Maligni. L'aura cela dentro di sé l'essenza della vita e la forza della purezza delle convinzioni del Paladino.

Effetto: danneggia e respinge i non-morti.

Fanatismo: la vera fede può spingere i seguaci ad azioni di grande potenza. Usando questa aura, il Paladino e coloro che combattono al suo fianco lottano con vero e proprio fanatismo, abbattendo i loro avversari come una falce recide le spighe nei campi.

Effetto: aumenta il grado d'attacco di tutte le unità alleate.

Condanna: il potere di un Paladino è in grado di incutere terrore, specialmente se egli è circondato dall'aura della Condanna. Questo alone della giustizia dimostra con la forza la determinazione di colui che risplende al suo centro. I nemici del Paladino e del suo gruppo potranno rendersi conto di quanto sia folle la loro speranza di vittoria.

Effetto: riduce difesa e resistenza del nemico.

Aure difensive

Preghiera: utilizzando quest'aura, il Paladino chiede perdono dei propri peccati e viene accolto da una Luce che cura le sue ferite. La sua preghiera di salvezza gli permette di superare ogni difficoltà, guarendo anche da ferite che sarebbero altrimenti mortali.

Effetto: cura tutte le unità alleate.

Resistenza al fuoco: immergendosi nella grazia della Luce, i più fedeli Paladini possono camminare attraverso un mare di fiamme riscaldati solo dal piacevole tepore della loro fede. Un Paladino sufficientemente umile è in grado di sopportare anche la più violenta esplosione, in questo modo.

Effetto: migliora la resistenza al fuoco di tutte le unità alleate.

Disprezzo: inglobando se stesso e i propri compagni in una cortina di sacra Luce, il Paladino dimostra ai suoi avversari tutto il disprezzo che prova per loro. Ergendosi risoluto e puro dinanzi al nemico, egli brandisce la sua fede come uno scudo impenetrabile.

Effetto: migliora il grado di difesa delle unità alleate.

Resistenza al freddo: lo splendore della devozione assoluta conforta e assiste il Paladino in ogni situazione. Coloro che abbracciano con fede quest'aura non si devono preoccupare di quanto scenda la temperatura intorno a loro.

Effetto: migliora la resistenza al fulmine di tutte le unità alleate.

Purificazione: casto è il Paladino dinanzi a qualsiasi tentazione. Puro nel corpo e nello spirito, egli confida che lo splendore della Luce lo monderà da ogni impurità. Un Cavaliere della Fede non cede mai di fronte alla corruzione.

Effetto: riduce la durata del veleno per tutte le unità alleate.

Resistenza al fulmine: persino gli elementi della natura non possono nulla di fronte alla potenza della Luce. Quando un cavaliere di Zakarum utilizza quest'aura, egli protegge se stesso e i suoi alleati da ogni scarica elettrica, annullando la naturale conducibilità elettrica dei corpi.

Effetto: migliora la resistenza al fulmine di tutte le unità alleate.

Vigore: un nobile cavaliere di Zakarum vive per giungere alla salvezza. La sua purezza gli consente, in caso di estrema necessità, di liberarsi dal peso dei legami mortali, compiendo azioni altrimenti impossibili senza che il suo corpo rimanga vittima della fatica.

Effetto: aumenta velocità, vigore e recupero del vigore per tutte le unità alleate.

Meditazione: concentrandosi su quest'aura, il Paladino prega la luce con una supplica silenziosa. Durante questo suo contatto ravvicinato con la sacra energia, lo spirito del Paladino riprende forza.

Effetto: aumenta la velocità di recupero del mana di tutte le unità alleate.

Redenzione: un Paladino deve sempre compiere il suo dovere e deve seguire la strada della Luce, perché la sua anima possa giungere alla salvezza. Grazie a quest'aura, egli è in grado di trasmettere la gloria della Luce sui nemici caduti dinanzi a lui. L'esecuzione di questo rito permette al Paladino e al suo gruppo di recuperare buona parte delle energie fisiche e psichiche consumate nello scontro.

Effetto: tenta periodicamente di recuperare forza vitale e mana dai cadaveri dei mostri abbattuti.

Salvezza: abbiate fede nella gloria della Luce, perché il suo potere supera di gran lunga quelli di questo mondo. Il Paladino che sa dominare questa aura può invocare la sacra Luce affinché protegga il suo gruppo da tutti gli attacchi elementali.

Effetto: aumenta tutte le resistenze elementali delle unità alleate.

LE ABILITÀ DELL'INCANTATRICE

L'Incantatrice è signora assoluta della magia elementale: fuoco, ghiaccio ed elettricità sono strumenti duttili e malleabili del suo volere. Le sue possenti abilità la rendono una delle forze magiche più temibili del mondo di Sanctuary.

Magie del fuoco

Dardo infuocato: il Dardo infuocato è uno dei primi incantesimi che una giovane Incantatrice apprende prima di partire per i suoi viaggi. Raccogliendo una piccola quantità di energia elementale, l'Incantatrice scaglia un dardo di fuoco contro coloro che la ostacolano.

Effetto: lancia un dardo infuocato.

Calore (passiva): se un'Incantatrice vuole acquisire il vero potere, deve affinare continuamente il suo talento. Raccogliendo in sé tutta l'energia termica dell'ambiente circostante, ella è in grado di convertirla in un'energia mistica, che conferisce grande forza alle sue magie. In questo modo, l'Incantatrice può recuperare velocemente tutto il mana consumato.

Effetto: aumenta la velocità di recupero del mana.

Inferno: con questa magia un'Incantatrice può recuperare le energie della sua anima tramutandole in un getto di fiamme che incenerisce qualsiasi avversario ne rimanga colpito.

Effetto: un getto di fiamme che consuma i vostri nemici.

Vampata: ricorrendo a questo incantesimo, l'Incantatrice dà fuoco al terreno sul quale cammina, lasciando dietro di sé un muro di fiamme.

Effetto: crea un muro di fiamme sul vostro percorso.

Sfera infuocata: dopo aver appreso le magie di base, un'Incantatrice può riuscire a evocare una grande quantità di fuoco elementale, incanalandola in un globo energetico e scagliandola quindi contro i suoi nemici. Quando la sfera colpisce il fuoco in essa contenuto provoca una devastante esplosione. Questo incantesimo di distruzione di massa è l'ideale per attaccare gli accampamenti del nemico.

Effetto: spara una sfera infuocata che esplode al contatto col bersaglio.

Muro di fuoco: quest'abilità permette all'Incantatrice di creare una barriera fiammeggiante, che la protegge dagli attacchi sui fianchi e quindi mettendola, insieme ai suoi alleati, in una situazione tatticamente vantaggiosa. Qualsiasi creatura sufficientemente folle da tentare di attraversare il muro di fuoco proverà sulla propria pelle il potere delle fiamme della giustizia.

Effetto: crea una muraglia infuocata.

Incantesimo: le Incantatrici più esperte, una volta appresa questa magia, possono donare a un'arma la potenza del fuoco. La famosa Habacalva una volta attaccò gli stessi piani elementali, brandendo una mazza incantata: i suoi nemici furono presto pervasi da un cieco terrore anche nel semplice udire il suo nome.

Effetto: aggiunge temporaneamente danno da fuoco a un'arma.

Meteora: raggiungendo le profondità dei cieli, l'Incantatrice può richiamare sulla terra una stella cadente che colpisce i suoi sventurati nemici. Questa è una delle magie più potenti in assoluto, in grado di ridurre in cenere anche grandi estensioni di terreno. Durante la ribellione Vactayan, un'Incantatrice di nome Hepsheeba ebbe pietà dei rivoluzionari e si unì alla loro causa: nel corso della battaglia finale, ella lanciò questo incantesimo e distrusse in un sol colpo l'intero esercito di Lord Bareen, liberando così Vactayan dalla sua tirannia.

Effetto: richiama una meteora dagli spazi siderali e la scaglia contro il nemico.

Dominio del fuoco (passiva): anche per le Incantatrici il potere del fuoco a volte può rappresentare un pericolo e non un alleato, a causa della sua imprevedibilità. Le sorelle delle fiamme devono riuscire ad acquisire quest'abilità per poter considerare concluso il loro addestramento nell'uso del fuoco.

Effetto: aumenta il danno provocato dalle vostre magie del fuoco.

Idra: quest'abilità permette all'Incantatrice che vi fa ricorso di evocare dalle viscere della terra una bestia di fuoco. L'Idra è da antiche generazioni alleata delle donne di Zann Esu, in quanto nei tempi antichi ella venne resa libera grazie all'intervento di Habacalva, la grande Incantatrice: questo essere infuocato è sempre pronto a rispondere alle chiamate delle Incantatrici e a vomitare fuoco e magma contro i loro nemici.

Effetto: crea un mostro dalle molte teste che attacca i nemici lanciando sfere infuocate.

Magie del fulmine

Scarica elettrica: caricando gli ioni presenti nell'aria che la circonda, l'Incantatrice può lanciare potenti scariche elettriche. Questi proiettili hanno una traiettoria casuale, ma finiscono quasi sempre per centrare il loro bersaglio, rendendolo inoffensivo.

Effetto: lancia delle scariche elettriche multiple che si dirigono contro il nemico.

Campo di stasi: questa magia è davvero devastante, ma ha un raggio d'azione limitato. Il Campo di stasi consuma all'istante buona parte della forza vitale di tutti i nemici nei pressi, che diventano così facili prede per gli attacchi dell'Incantatrice e degli altri componenti del suo gruppo. Lanciando di nuovo il medesimo incantesimo, i danni provocati diminuiscono, ma, combinandolo con altre magie o con un attacco a distanza ravvicinata, l'Incantatrice può riuscire ad abbattere rapidamente anche il più forte dei nemici.

Effetto: ogni nemico nel raggio d'azione della magia perde un terzo della sua forza vitale.

Telecinesi: ricorrendo a questa abilità, un'Incantatrice può manipolare con la forza della gente oggetti lontani da lei. Intervenendo sull'etere che permea tutto il mondo, ella è persino in grado di chiamare a sé tali oggetti, oppure di portare i suoi attacchi contro avversari molto lontani. Questa magia è in grado di fornire un grande vantaggio alle Incantatrici più astute.

Effetto: vi permette di raccogliere e attivare oggetti a distanza, come pure di attaccare nemici lontani da voi.

Nova: con questo attacco, l'Incantatrice crea un'ondata di energia elettrica che si irradia dalle sue mani e colpisce tutti i nemici situati nei pressi con la sua forza distruttiva. Questa magia è l'ideale per eliminare i nemici che si sono avvicinati troppo nel corso di un corpo a corpo.

Effetto: crea un anello elettrico che si espande e provoca gravi ferite.

Fulmine: questo incantesimo permette all'Incantatrice di creare una scarica elettrica di devastante potenza, richiamando a sé i poteri del cielo. Dirigendo questa saetta contro uno sventurato nemico, l'Incantatrice può eliminarlo in pochi istanti.

Effetto: lancia un fulmine.

Catena di fulmini: una versione più potente e difficile da apprendere della magia del Fulmine. Questa volta la scarica elettrica salta di bersaglio in bersaglio, fino a quando la sua energia non si esaurisce. Il tanfo della carne bruciata è tutto ciò che rimane dei nemici dell'Incantatrice.

Effetto: lancia un fulmine che colpisce bersagli multipli.

Teletrasporto: l'Incantatrice in grado di dominare quest'arcana abilità è capace di spostarsi attraverso l'etere, materializzandosi improvvisamente in un altro luogo. Senza l'aiuto di Destinazioni o Portali, essa è in grado di raggiungere un qualsiasi punto nelle sue vicinanze. Anche se non permette di coprire grandi distanze, il Teletrasporto può essere molto utile per sfuggire alla cattura o per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.

Effetto: teletrasporto immediato alla destinazione.

Temporale: la manipolazione delle condizioni meteorologiche è una delle magie più impressionanti dell'arsenale dell'Incantatrice. Colei che domina quest'abilità è in grado di evocare dal nulla una violenta tempesta, che la segue lungo il suo cammino. Tutti colori che si avvicinano vengono colpiti dalla forza del fortunale e da una serie di potenti fulmini!

Effetto: evoca una tempesta che colpisce periodicamente tutti i nemici situati nei pressi con delle scariche elettriche.

Scudo energetico: avvolgendosi di energia pura, l'Incantatrice può recarsi ovunque senza timore di cadere ferita. Fino a quando ella mantiene la sua concentrazione, è in grado di respingere qualsiasi energia magica e di assorbire ogni danno fisico facendo ricorso al suo mana.

Effetto: assorbe il danno magico e una parte di quello fisico, consumando il mana invece della forza vitale.

Dominio del fulmine (passiva): il passo finale verso il controllo totale delle forze del firmamento è rappresentato da quest'abilità, che permette all'Incantatrice di dominare appieno il suo potere. Una volta arrivata a questo livello, ella può ritenersi di potere pari a quello delle forze celesti.

Effetto: riduce il costo in mana delle magie del fulmine.

Magie del freddo

Dardo gelido: una delle prime magie spiegate alle novizie del freddo è quella che permette di evocare cristalli di ghiaccio. Quando vengono scagliati contro il nemico, questi gelidi dardi provocano seri danni e rallentano i movimenti.

Effetto: lancia un dardo gelido che rallenta il bersaglio colpito.

Corazza gelida: questa magia difensiva è molto utile per proteggere le novizie dai pericoli del combattimento. Lo scudo gelido che viene creato difende l'Incantatrice dalle armi nemiche e ostacola i movimenti di coloro che vorrebbero avvicinarsi per attaccarla.

Effetto: fornisce un bonus difensivo e provoca danni da gelo ai nemici che vi colpiscono.

Nova gelida: simile magia del fulmine, questo incantesimo permette di infliggere gravi danni a un gruppo di nemici durante un combattimento corpo a corpo. Anche se è di potenza inferiore rispetto alla versione fulminante, ha il vantaggio di rallentare i movimenti degli avversari.

Effetto: crea un anello di ghiaccio che si espande congelando e rallentando i vostri nemici.

Colpo gelido: i danni da gelo provocati da questo incantesimo possono ridurre un nemico a un cumulo di neve, privando così gli stregoni demoniaci della possibilità di riportarlo in vita. In questo modo, l'Incantatrice può rendere inoffensivi tutti coloro che vorrebbero combatterla usando i non-morti.

Effetto: lancia un dardo gelido che congela completamente il suo bersaglio.

Corazza dei brividi: questa potente forma di difesa provoca danni da congelamento agli attaccanti, facendoli contorcere in preda al dolore.

Effetto: bonus difensivo; inoltre, qualsiasi avversario che vi colpisce in un corpo a corpo subisce dei danni e viene rallentato.

Aculeo glaciale: più potente del Colpo gelido, questo incantesimo è il preferito dalle Incantatrici più potenti quando vogliono liberarsi rapidamente di un nemico. Spesso tutto ciò che rimane del bersaglio è un mucchietto di frammenti di ghiaccio.

Effetto: un bolide di ghiaccio che infligge gravi danni da freddo ed esplode, congelando i nemici situati nei pressi.

Tempesta: questa è la magia offensiva più potente del genere glaciale. Evocandola, intere orde di nemici vengono ridotte a miseri ghiaccioli o in fin di vita. Coloro che riescono a sopravvivere possono soltanto cercare di strisciare via in preda al dolore, prima di cadere anch'essi vittime del gelo.

Effetto: evoca una tormenta di ghiaccio che stende un velo di morte sui vostri nemici.

Corazza congelante: la migliore magia difensiva a disposizione delle Incantatrici è questa formidabile corazza, in grado di difendere sia nel corpo a corpo che dagli attacchi a distanza, respingendo qualsiasi tipi di colpo. Coloro che tenteranno di colpire l'Incantatrice nel corpo a corpo, inoltre, pagheranno col congelamento la loro follia.

Effetto: bonus difensivo e dardo gelido lanciato contro i nemici.

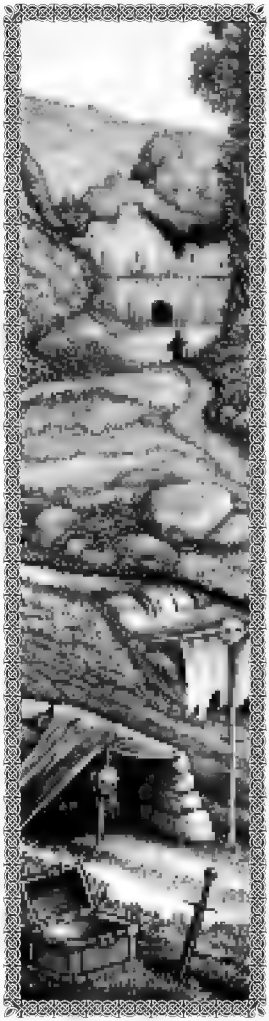
Sfera congelata: la semplice vista di questo incantesimo getta lo sconforto nel cuore degli avversari. La Sfera congelata è uno spettacolo davvero terribile, in quanto si crea dal nulla in aria e, quindi, lancia gelidi proiettili contro tutti i suoi nemici, disseminando distruzione in ogni direzione prima di scomparire con una tremenda esplosione finale.

Effetto: una sfera pulsante che inonda l'area di saette congelate.

Dominio del freddo (passiva): una volta ottenuto il pieno dominio sulle possenti forze elementali, un'Incantatrice è in grado di utilizzare l'intero arsenale degli incantesimi della sua scuola di magia. Le sue magie gelide sono, a questo punto, talmente potenti che anche gli avversari che un tempo potevano resistervi si ritroveranno molto presto ridotti a degli inanimati blocchi di ghiaccio.

Effetto: riduce la resistenza al freddo dei vostri nemici.

OGGETTI



Durante il vostro viaggio attraverso le lande del mondo di Sanctuary vi imbatterete in numerosi oggetti, che vi potranno essere utili nel compimento della vostra missione. Per visualizzare in qualsiasi momento le proprietà di un oggetto presente nel vostro inventario, oppure in quello di un venditore, è sufficiente evidenziarlo con il puntatore del mouse. Quando un oggetto è selezionato nell'inventario o nel nascondiglio, sopra di esso comparirà un testo che ne descrive le proprietà note.

Quando vi imbattete in un oggetto che giace al suolo, tenete premuto il tasto **ALT** per visualizzare i nomi di tutti gli oggetti che si trovano accanto a voi. Potrete raccogliere questi oggetti cliccando direttamente sui loro nomi, o cliccando sugli oggetti stessi. Fate attenzione! Mentre tenete premuto il tasto **ALT**, non potete interagire con altri oggetti o attaccare un mostro!

Diversi oggetti magici devono essere identificati prima di poter essere usati nel modo corretto. Per motivi di sicurezza, se vorrete usare uno di questi strumenti, lo dovrete prima studiare a fondo con un pergamena di Identificazione.

OGGETTI MAGICI (nomi blu)
Quando la malvagità dell'Inferno ha corrotto la terra, maghi e fabbri hanno creato numerosissimi strumenti magici, per aiutare la popolazione nella lotta contro il male. Splendidi gioielli, corazze e armi sono stati incantati con arcane energie per essere di aiuto a coloro che combattono contro l'avanzata delle tenebre. Durante le vostre peregrinazioni vi imbatterete di sicuro in oggetti dotati di poteri magici, i cui nomi saranno mostrati in blu quando li evidenzierete.

OGGETTI RARI (nomi gialli)
Alcuni oggetti magici irradiano un'energia che va ben oltre quella di un semplice oggetto incantato. Anche se si tratta di artefatti molto rari, essi sono di gran lunga più potenti dei normali oggetti magici: un oggetto raro si distingue grazie al colore giallo del suo nome evidenziato. Gli oggetti rari custodiscono al loro interno più di due proprietà magiche e sono un vero e proprio tesoro per coloro che sono così fortunati da impossessarsene.

OGGETTI UNICI (nomi dorati)
Dopo aver compiuto particolari imprese, gli eroi più intrepidi possono avere la fortuna di scoprire oggetti dotati di poteri davvero unici, che si perdono nella leggenda.

OGGETTI SPECIALI (nomi in verde)
Molte leggende narrano di incredibili serie di oggetti speciali, un tempo appartenuti ai più grandi eroi del passato. Questi oggetti sono in grado, secondo i saggi, di sviluppare enorme potenza magica, se vengono utilizzati al completo dopo che ne sono stati recuperati tutti i pezzi. Gli oggetti speciali si possono riconoscere dal nome di colore verde. Una volta che un oggetto speciale è stato identificato, venite a conoscenza anche di tutti gli altri oggetti necessari per completare la serie.

OGGETTI CON INCAVO (nomi in grigio)

I fabbri dei tempi antichi erano maestri nell'arte di infondere capacità magiche in armi e corazze, ornandole con delle splendide e potenti gemme. La maggior parte degli oggetti che, avendo superato qualsiasi ostacolo, ci testimonia quest'arte è però stata ormai privata delle proprie preziose gemme dall'ignoranza dei ladri: il loro vero potere è così stato offuscato e tornerà a splendere soltanto quando qualcuno incastonerà negli appositi incavi delle nuove gemme. L'esatta natura dell'incantesimo che si otterrà dipenderà dalla qualità della gemma usata, come anche dal tipo di oggetto.

È molto facile riconoscere gli oggetti con incavo, perché i loro nomi sono grigi quando vengono evidenziati. Quando uno di questi oggetti è nel vostro zaino, vi potete inserire una gemma cliccando col pulsante sinistro su quest'ultima per raccoglierla e poi di nuovo sull'oggetto. Una volta incastonata, una gemma non può più essere rimossa.

OGGETTI CUMULABILI

Alcuni oggetti possono essere impilati, uno sopra l'altro, per occupare meno spazio nell'inventario. Alcuni esempi di oggetti di questo tipo sono le chiavi, tutti gli oggetti che possono essere lanciati o usati con un arco (frecce, dardi, coltelli da lancio, giavellotti, pozioni esplosive, pozioni velenose e cose del genere). Gli oggetti accumulati vedono comparire nella loro descrizione anche la quantità in vostro possesso (anche quando essa è pari a uno). Man mano che usate un oggetto cumulabile la sua quantità decresce, fino ad arrivare al completo esaurimento delle scorte.

Potete mettere insieme tutti gli oggetti cumulabili dello stesso tipo, come le faretre, prendendone una pila e, quindi, posizionandola direttamente sopra un'altra: così facendo la quantità di oggetti presente nelle due pile verrà unita per formarne una nuova, più grande. Se la nuova pila dovesse superare il numero massimo di oggetti cumulabili che possono rientrare in un singoBARRA SPAZIATRICE, tutti quelli in eccedenza andranno a formare una nuova pila separata. Tenete presente che non è possibile dividere una pila in più parti e che si possono mettere insieme solo gli oggetti accumulati esattamente uguali.

Quando usate delle armi a distanza, lo scarseggiare di frecce o dardi a vostra disposizione sarà indicato nell'area di gioco dall'apparizione di un'icona che rappresenta delle frecce incrociate.

RESISTENZA – Il rigore della battaglia provoca seri danni all'equipaggiamento di un eroe, arrivando infine a renderlo inutilizzabile. Gli oggetti soggetti a degradazione mostrano nella propria descrizione il valore numerico della loro resistenza, quando vengono evidenziati. Il primo numero indica la resistenza attuale dell'oggetto, mentre il secondo fa riferimento alla sua resistenza massima.

Quando la resistenza di un oggetto scarseggia, nell'angolo superiore destro dell'area di gioco compare la sua sagoma. Gli oggetti con scarsa resistenza sono mostrati in giallo: se ne vedete uno rosso, significa che esso si è ormai rotto e che non sarà più possibile usarlo senza prima ripararlo. Basta portare un oggetto rotto o rovinato da un fabbro per farlo tornare come nuovo: se si tratta di un oggetto magico preparatevi a spendere molto, ma solitamente il gioco vale la candela. Spendete saggiamente il vostro oro, comunque.

ARMI – Fin dall'arrivo dei Tre, il mondo di Sanctuary è divenuto un luogo estremamente pericoloso. Con le creature demoniache che vagano liberamente per la terra, soltanto un pazzo si arrischierebbe a viaggiare senza alcuna protezione: numerose sono le armi a disposizione di coloro che vogliono salvare la propria vita e ognuna di esse è stata ideata per fronteggiare una minaccia in particolare.

Molte armi possono essere impugnate solo da eroi dotati di grande forza fisica e di specifiche abilità. Nella descrizione di ogni arma potete trovare i valori minimi di forza o destrezza necessari per poterla usare: se il vostro personaggio non li rispetta, non potrà servirsi di quello strumento in battaglia (tutte le armi che non potete usare sono mostrate con uno sfondo rosso nel vostro inventario). Nella descrizione di un'arma si trovano inoltre molte altri importanti informazioni, fra le quali vi sono il numero di mani necessario per impugnare l'arma, il danno che essa infligge al nemico, la sua resistenza, il numero di colpi disponibile (se applicabile), la categoria magica di appartenenza, la velocità di attacco e, infine, ogni eventuale potere o potenziamento magico dell'arma stessa.

Pugnali e coltelli da lancio - Anche se vengono solitamente considerati delle armi di secondo piano, questi attrezzi di morte sono veloci come il vento e possono rivelarsi piuttosto potenti. Molti sacerdoti di Rathma apprezzano le dimensioni ridotte e le grandi capacità di taglio dei pugnali e nessun avventuriero che non sia folle può negare di sentirsi più sicuro quando ha qualche coltello da lancio al suo fianco. Una rapida scarica di coltelli può provocare tremende ferite, rendendoli una delle più efficaci armi a distanza a vostra disposizione.

Spade - Le spade sono la colonna portante dell'arsenale di un guerriero. Esse sono di varie forme e dimensioni, che variano a seconda della mano dell'artigiano che le ha prodotte. Le spade a una mano, come le spade corte occidentali e le scimitarre dei deserti dell'Est, sono armi molto potenti, specialmente se usate in congiunzione con uno scudo. È però anche vero che la letale efficacia dell'enorme spadone a due mani del Nord è senza pari: se poi siete un Barbaro di particolare forza fisica, potrebbe anche bastarvi una sola mano per impugnarlo. Per fare ciò, impugnate normalmente l'arma e, quindi, spostate uno scudo (o un'altra arma) nell'altra mano del vostro Barbaro.

Asce - Anche se diversi eroi considerano queste armi lente e ingombranti, il terrificante potere distruttivo delle più grandi asce da battaglia non ha eguali. Ne esistono molti tipi diversi, dalle piccole armi a una mano, progettate per colpire rapidamente, alle grandi asce a doppia lama, in grado di squartare un nemico con un solo, potente colpo. Le asce piu` piccole di tutte sono però quelle da lancio: si narra che vi siano dei Barbari in grado di impugnare un'ascia da lancio in ogni mano, potendo così affrontare contemporaneamente l'attacco dei nemici tanto nel corpo a corpo quanto a distanza.

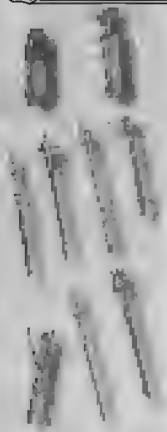
Bastoni, mazze e scettri - Queste armi contundenti sono particolarmente efficaci contro i non-morti e contro le creature dell'eterno non-essere. Per questo motivo, i cavalieri sacri di Zakarum utilizzano spesso questi strumenti, quando devono combattere contro i morti che camminano. Molta gente dice che la Chiesa di Zakarum ha creato degli scettri di incredibile potenza, destinati a coloro che hanno sempre seguito nella loro vita il cammino della Luce e della Virtù.

Verghe - Spesso trascurate come armi, le verghe in realtà, se brandite da una mano esperta, possono provocare danni equiparabili a quelli di bastoni e mazze. Il principale uso di una verga, comunque, rimane quello di lanciare l'incantesimo con il quale sono state rese magiche. Le verghe sono molto comuni nelle mani dei Negromanti e si narra che anche i più potenti sacerdoti dei non-morti abbiano infuso i propri poteri magici negli artefatti di questo tipo, rendendoli arcani simboli della loro potenza.

Verghe elementali - Anche se questo tipo di arma non rientra generalmente fra le migliori a disposizione di un guerriero, rimane comunque piuttosto efficace nel combattimento corpo a corpo. I più esperti nelle arti arcane usano da sempre questi strumenti per incanalare i loro poteri: in effetti, esse sono l'arma prediletta delle Incantatrici, coloro che più di ogni altro dominano la magia elementale.

Archi e balestre - Archi e balestre sono armi eccellenti, specialmente per coloro che non amano affrontare i rischi della lotta corpo a corpo. I più abili arcieri possono uccidere il più potente degli avversari senza nemmeno esporsi al rischio di un contatto fisico diretto. Le Amazzoni sono, molto probabilmente, i migliori arcieri esistenti al mondo: le leggende narrano di Amazzoni che, dopo anni di addestramento, erano in grado di lanciare contro i nemici proiettili velenosi, infuocati e persino di ghiaccio.

L'uso degli archi richiede una grande destrezza per portare a segno i colpi, una buona mira e la capacità di ricaricare rapidamente. Le balestre, dal fuoco più lento, richiedono anch'esse una grande destrezza: i loro dardi, inoltre, infliggono danni maggiori grazie alla loro grande velocità.



Frecce e dardi - Coloro che utilizzano archi e balestre devono sempre essere sicuri che la loro scorta di munizioni non rischi di esaurirsi nel bel mezzo di una battaglia. Per gli archi dovrete usare le faretre, che possono contenere fino a 250 frecce: le balestre, invece, usano dei dardi più piccoli come munizioni e una loro faretra ne può contenere fino a 150. Sia le frecce che i dardi sono oggetti cumulabili ed è sempre possibile unire due faretre dello stesso tipo, a patto che non siano piene.

Armi a punta - Grandi, pesanti e più ingombranti persino della più grande delle asce: si tratta delle armi a punta, in grado di infliggere ferite mortali con un solo colpo. Questo tipo di armi richiede sempre due mani per il suo utilizzo, oltre a una forza davvero notevole.

Lance e giavellotti - Lance, tridenti e ogni altra lunga arma di questo tipo sono strumenti ideati per attaccare i nemici senza arrivare al contatto ravvicinato. I giavellotti, la versione più corta delle lance, sono strumenti perfettamente bilanciati e, pertanto, ottimi come armi da lancio. Per poterne scagliare uno, dovete prima fare in modo che il vostro personaggio lo impugni: ora impostate una delle icone d'azione con l'abilità di lancio. Un giavellotto può provocare ferite molto gravi una volta lanciato, permettendo nel contempo al vostro eroe di difendersi dai nemici che si avvicinano troppo. Le Amazzoni sono famose per la loro grande abilità nell'uso di lance e giavellotti.

Pozioni da lancio - Fin dai tempi delle Guerre del Peccato gli alchimisti e i maghi che studiavano le proprietà degli elementi ne hanno sperimentato le combinazioni più disparate. Alcuni dei loro esperimenti hanno portato alla creazione di liquidi estremamente tossici ed evaporabili che, una volta inseriti in fragili contenitori di vetro da lanciare contro il nemico, si sono rivelati delle armi di devastante efficacia. Alcune di queste granate danno origine a un mare di fuoco quando colpiscono il loro bersaglio, altre rilasciano dense nubi di fumi tossici, in grado di avvelenare e indebolire chiunque sia così sventurato da capitarci in mezzo.

Per essere pronti a lanciare una pozione, impugnatela come fareste con un'arma: l'icona d'azione sinistra selezionerà automaticamente l'abilità di lancio. A questo punto, vi basterà cliccare col pulsante sinistro su un bersaglio per scagliargli addosso la pozione. Continuerete a lanciare pozioni fino a quando ne disporrete: non appena esse cominceranno a scarseggiare, nell'area di gioco comparirà una pozione, per avvertirvi del pericolo. Una volta esaurite le pozioni, il vostro personaggio tornerà a impugnare l'oggetto che brandiva in precedenza. Le pozioni da lancio dello stesso tipo si possono impilare: ogni spazio dell'inventario ne può contenere fino a 10.

CORAZZE

Qualsiasi guerriero che si sia trovato a fissare negli occhi la morte in battaglia sa benissimo quanto sia importante poter contare su una buona corazza. Un banale rivestimento di cuoio può fare la differenza fra la vita e la morte, mentre le armature più potenti possono proteggere il vostro corpo da molti colpi che, altrimenti, avrebbero un esito letale.

La descrizione di un'armatura indica la forza che è necessaria per poterla indossare: se il vostro personaggio non ne ha a sufficienza, la corazza è inutilizzabile. Le corazze che non potete usare sono evidenziate nell'inventario da uno sfondo rosso. Nella descrizione potete ovviamente trovare anche altre importanti informazioni, fra le quali il grado di difesa, la possibilità di parare un attacco (se applicabile), la resistenza attuale e totale e qualsiasi eventuale proprietà magica.

Le corazze possono influire negativamente sulla vostra capacità di movimento: quelle più pesanti, infatti, vi faranno consumare velocemente le vostre riserve di vigore. Questo limite viene ovviamente bilanciato dal grande vantaggio di vedere aumentata la resistenza del vostro personaggio.

Corazze leggere - Le corazze leggere sono, nella maggior parte dei casi, composte da materiali diversi dal metallo: esse spaziano dai semplici vestiti imbottiti alle più dure e resistenti piastre di cuoio trattato. Solitamente, queste protezioni sono in grado di difendervi senza impacciarvi eccessivamente nei movimenti. Essendo più leggere di molte altre corazze, inoltre, sono alla portata anche di coloro che non hanno una grande forza fisica.

Dalla meno resistente alla più protettiva, le corazze leggere sono le seguenti: imbottita, di cuoio, di cuoio trattato, di cuoio borchiato.

Corazze medie - Sono composte principalmente da metallo, ma non presentano piastre di grandi dimensioni. Esse sono formate da centinaia di piccole piastrine metalliche collegate insieme e offrono una buona protezione contro gli effetti delle armi da taglio. Le corazze medie sono molto più pesanti di quelle leggere e richiedono una forza maggiore per essere utilizzate.

In ordine, dalla meno alla più protettiva, i vari tipi di corazze medie che avrete occasione di incontrare più di frequente sono: corazza di maglia, corazza a piastre, cotta di maglia e corazza a stecche.

Corazze pesanti - Le corazze pesanti si creano aggiungendo delle piastre metalliche rinforzate sopra un indumento rinforzato, già di per sé abbastanza protettivo. Anche se le corazze pesanti forniscono una protezione senza pari, esse sono purtroppo in grado di sfiancare in breve tempo anche il più resistente fra gli avventurieri. Esistono diversi tipi di corazze pesanti, ognuno dedicato alla protezione di una diversa parte del corpo. Per esempio, una corazza, per quanto robusta sia e praticamente impenetrabile, può difendere soltanto il torso di colui che la indossa, lasciando altre zone vitali del corpo, come collo, braccia e gambe esposte ai colpi nemici. La corazza a maglie completa, al contrario, copre l'intero corpo e offre un livello di protezione assolutamente impareggiabile.

Le corazze pesanti, dalle meno protettive alle più resistenti, sono: corazza, corazza di piastre leggera, maglia rinforzata, corazza a lastre, corazza gotica e corazza a maglie completa.

Si narra che esistano armature ancora più resistenti, ma molti fabbri affermano che esse sarebbero talmente pesanti da non poter essere nemmeno indossate.

Elmi - Gli esperti di combattimento considerano la testa come la parte più importante del corpo: senza un'adeguata protezione, molti guerrieri si troverebbero ben presto privati di questa preziosa estremità. Gli elmi mettono relativamente al riparo da questo pericolo, per quanto possibile: spaziando da un semplice copricapo in cuoio alle corone reali, essi sono indispensabili per affrontare le più dure battaglie.

Scudi - Gli scudi sono un ottimo modo per migliorare le proprie difese in combattimento. I sacri Paladini di Zakarum riescono inoltre a usarli anche come armi offensive. Brandendo uno scudo, il grado di difesa del vostro eroe aumenta: esistono, inoltre, scudi in grado di bloccare completamente un attacco. I Barbari, infine, sono dotati della capacità unica di utilizzare contemporaneamente uno scudo e un'arma a due mani.

Stivali - Le normali scarpe non offrono nulla più di una protezione di base alle piante dei piedi. Soltanto cominciando a indossare degli stivali di cuoio, il vostro fattore di difesa beneficerà della protezione aggiunta alla parte inferiore delle gambe. Stivali realizzati con materiali più robusti offrono, ovviamente, una difesa ancora migliore: i modelli più pesanti, però, richiedono una grande forza per essere utilizzati.

Guanti - I guanti, come gli stivali, offrono protezione. Essi, ovviamente, difendono le vostre mani e vanno ad aggiungersi al vostro grado di difesa complessivo.

Cinture - Le cinture sono un elemento importante per la sopravvivenza del vostro personaggio. Progettate per mettervi a disposizione rapidamente ciò che vi serve, esse presentano diversi scomparti che possono contenere pozioni da bere o pergamene di Identificazione e Portale Cittadino. Più grande è una cintura, più numerosi saranno gli oggetti che vi possono trovare posto: le cinture più grandi aggiungono ai quattro scomparti standard una, due o tre file extra di scomparti.

ORO

L'oro serve da sempre come moneta sonante per il commercio nel mondo di Sanctuary. Questo metallo prezioso viene fuso in piccoli frammenti, che vengono poi appiattiti e si vedono imprimere lo stemma del Regno che li ha forgiati. A prescindere dalla forma e dalla dimensione, la quantità di oro contenuta in ogni moneta è fissa in tutti i reami del mondo.

Per accedere alle vostre scorte d'oro dovete aprire la schermata dell'inventario. Nella parte inferiore di questa schermata si trova il pulsante "Oro", che riporta la quantità attuale di oro della quale potete disporre. Cliccate col pulsante sinistro del mouse su quest'opzione per selezionarne una certa quantità da deporre a terra o da offrire a un altro giocatore nel corso di una trattativa commerciale. Il livello del vostro personaggio determina la quantità massima d'oro che può essere trasportata dal vostro eroe.

GIOIELLI

Prima che le monete d'oro venissero accettate come valuta universale, i più ricchi tramutavano metalli preziosi e gemme in gioielli di grande valore, per dimostrare agli altri la propria opulenza. I maghi di corte non ci misero molto a scoprire che quegli ornamenti potevano essere dotati di facoltà magiche.

Tenete presente che troppi gioielli tenuti vicini finiscono con annullare a vicenda le varie proprietà magiche, perché i loro incantesimi sono per natura molto instabili: potete indossare al massimo tre gioielli contemporaneamente. Potete infilarvi due anelli, uno per mano, e un singolo amuleto intorno al vostro collo. Anelli e amuleti non si deteriorano con l'uso (al contrario di armi e corazze) e non hanno pertanto bisogno di essere riparati.

GEMME

Nelle gemme preziose si celano qualità magiche naturali: quando una di esse viene inserita nell'incavo di un oggetto, essa gli dona tutte le sue facoltà. Le gemme di livello più alto dispongono di poteri magici di incredibile potenza. Esistono cinque livelli per ogni gemma, che sono: spezzata, incrinata, normale, integra e perfetta. Ricordate che una gemma, una volta inserita in un incavo, non si può più rimuovere. Toccando un santuario di gemma, o si produce una nuova gemma o s ne migliora una in vostro possesso, che viene scelta a caso dall'inventario del personaggio. Anche i teschi di alcune creature demoniache, che recano incisi mistici simboli di potere, hanno delle proprietà paragonabili a quelle delle gemme magiche.

POZIONI

Nel corso delle vostre avventure vi imbatterete in diversi tipi di elisir profusi di qualità magiche. Le pozioni più comuni sono quelle guaritrici: di colore rosso, esse possono curare ossa spezzate e lenire il dolore della carne bruciata o lacerata.

La pozione del mana è in grado di restituirvi l'energia consumata sfruttando le vostre abilità.

Entrambe le pozioni, guaritrici e del mana, sono disponibili in cinque livelli di efficacia. Esistono poi le pozioni rigeneratrici, che vi donano sia la vita che il mana.

Un altro elisir molto comune è quello del vigore. Queste piccole fiale bianche ripristinano all'istante la vostra capacità di correre. Esistono, inoltre, diversi altri antido-

ti che risolvono buona parte delle piaghe che affliggono gli avventurieri, oltre a numerose pozioni che permettono di combattere le magie basate sul freddo o sul ghiaccio.

Le pozioni benefiche o gli antidoti non devono essere confusi con le pozioni velenose o da lancio. Queste ultime, in tutto simili alle granate, non possono essere bevute: non preoccupatevi, però, perché gli alchimisti evidenziano con gli appositi simboli le fiale pericolose, per evitare incidenti di questo genere. Le pozioni da lancio sono discusse più dettagliatamente nella sezione del manuale dedicata alle armi.

Usate il puntatore del mouse per leggere le informazioni sulle proprietà e sull'efficacia di una pozione. Per berne una, dovete cliccarci sopra col pulsante destro del mouse, nel vostro zaino oppure nella vostra cintura. In alternativa, potete premere una delle quattro chiavi associate alla cintura (i tasti da 1 a 4) per bere le pozioni che vi sono presenti. Consultate la sezione del manuale dedicata alla cintura per avere ulteriori dettagli.

PERGAMENE

Esistono soltanto due tipi di pergamene, quella del Portale Cittadino e quella di Identificazione. Entrambe le pergamene risultano molto utili durante i vostri viaggi. Se non riuscite a trovarne a sufficienza per le vostre necessità, potete anche comprarne qualcuna da qualche mercante PNG.

Quando leggete una pergamena del Portale Cittadino si apre un portale magico accanto al vostro personaggio, un passaggio verso un luogo sicuro, un villaggio o una città. Questo portale rimane poi attivo fino a che il vostro eroe non lo percorre in senso opposto, tornando così nel luogo dal quale era partito. Lanciando una nuova pergamena del Portale Cittadino, chiuderete il portale rimasto aperto dall'incantesimo precedente.

Usate la pergamena di Identificazione sugli oggetti magici che non sapete riconoscere: in questo modo, potrete infatti decidere se utilizzarli oppure venderli. Cliccate col pulsante destro del mouse su una pergamena di questo tipo per utilizzarla: il puntatore del vostro mouse assumerà la forma di un punto interrogativo. Posizionatelo sopra un oggetto non identificato e cliccate col pulsante sinistro: verrete subito a conoscenza di ogni potenzialità massima nascosta, che potrà essere letta nella descrizione dell'oggetto.

TOMI

Ideati per contenere una serie di pergamene simili, ogni tomo può ospitare al suo interno fino a venti pergamene. I mercanti che vendono delle pergamene, solitamente, dispongono anche di tomi. Cliccate col pulsante destro su un tomo per lanciare una delle pergamene che si trovano al suo interno: se il tomo è vuoto, esso rimarrà comunque nel vostro inventario finché non verrà rifornito, venduto, abbandonato o scambiato. Per aggiungere una pergamena a un tomo già presente nel vostro inventario, dovete semplicemente lasciarcelo cadere sopra. Mettendo un tomo sopra all'altro, li unirete in uno unico.

SANTUARI E POZZI

Nei molti reami del mondo di Sanctuary si trovano meraviglie di ogni genere. Alcune delle più misteriose sono i santuari e i pozzi che si trovano dispersi nei luoghi più reconditi. Santuari e pozzi hanno sempre degli effetti benefici, ma dovreste cercare di utilizzarli al momento giusto. Evidenziateli per vedere come si chiamano e ottenere una loro descrizione; tenete presente che gli effetti dei santuari si esauriscono dopo un certo periodo di tempo e che, attivando un secondo santuario, vengono annullati gli effetti del primo. La maggior parte dei pozzi e alcuni santuari si ricaricano dopo un breve periodo di tempo e possono essere utilizzati di nuovo.

LA FINE DEL LUNGO VIAGGIO

"Quale fuoco arde nei recessi del mio cuore, obbligandomi a
marciare contro gli orrori che mi attendono alla fine del mio viaggio?

Ho percorso le strade che conducono all'Inferno, ho sfidato il destino.
Ho combattuto e ho perso sangue, ma sono arrivato dinanzi all'ultimo portale
Ora la mia missione incombe, l'immane compito mi attende
Io mi ergerò dinanzi ai Tre, fino a quando la vittoria non sarà mia.

Terrore e ferite non potranno spegnere il mio ultimo urlo di battaglia,
mentre io lotterò contro l'Oscurità sotto il cielo fiammeggiante."

C. Vincent Metzen

-EX LIBRIS HORADRIM-

LA CACCIA AI TRE

"I brani nelle pagine seguenti sono stati scritti di getto durante i giorni della caccia ai tre Primi Maligni: Mephisto dell'Odio, Baal della Distruzione e Diablo del Terrore. Fate attenzione: anche se i vari brani sono stati scritti a centinaia di anni di distanza e in territori enormemente lontani gli uni dagli altri, contengono tutti degli indizi che vi guideranno verso l'oscuro reame dei Primi Maligni. Queste pagine sono riservate alla lettura degli iniziati..."

I CUSTODI DELL'ODIO

Lettera all'Arcivescovo Lazarus, inviata da Khalim, il Que-Hegan,

Supremo Patriarca della Chiesa Zakarum

Mio fedele Lazarus,

Ti scrivo per esporti la mia crescente preoccupazione riguardo all'irascibilità che ho riscontrato in te e nei tuoi compagni Arcivescovi. Negli ultimi mesi, sono stato testimone della calata di un oscuro velo sulle vostre anime: tu e i tuoi fratelli siete i Primi fra i Prescelti della Luce. Se i nostri seguaci dovessero solo sospettare la presenza di una spaccatura fra di noi, temo che perderemmo buona parte dell'autorità che abbiamo guadagnato su quest'antica terra tormentata.

Noi siamo stati incaricati, molto tempo fa, di vegliare su Kurast e i suoi abitanti. Come ben sai, è nostro dovere diffondere la gloria della Luce in tutto il mondo conosciuto, sia dove è ben accolta che dove è osteggiata. La cosa più importante, però, è che gli Horadrim hanno conferito alla nostra Chiesa il compito di mantenere la sorveglianza sull'oscuro ospite che giace incatenato sotto la Città-Tempio. Ora, dal momento che so che il compito di custodire la Pietra dell'Anima di Mephisto è affidato esclusivamente a te, comincio a temere che questo immane fardello stia iniziando a influenzare malignamente la tua nobile anima.

Qualsiasi sia la causa della tua recente ribellione contro la mia volontà, io desidero incontrare te e i tuoi Arcivescovi in Concilio, immediatamente. Se non hai la forza d'animo necessaria per compiere il tuo dovere di Servitore della Luce, allora sarò costretto a trovare qualcun altro che ne sia in grado. Ricorda che la prigionia del Signore dell'Odio è l'unica garanzia per il futuro della Chiesa Zakarum. E ricorda che io non permetterò che la Chiesa venga messa in pericolo dall'arroganza e dalla gelosia dei suoi servitori. Ti aspetto al più presto.

Sankekur,

Que-Hegan

Lut Gholein: la prigione della Distruzione

Brani dal diario di Nor Tiraj, mago Vizjerei, accolito degli Horadrim

Nel cinquantottesimo giorno della nostra campagna, siamo riusciti a trovare Baal, nell'antica città portuale di Lut Gholein. Abbiamo inseguito il Signore della Distruzione per mesi, partendo dalle ormai lontane terre di Kehjistan. Il nostro condottiero, Tal Rasha, credeva che Baal fosse diretto a Nord, verso le gelide lande di Scosglen, ma per una qualche ragione il demonio ha deciso di arrestare il suo cammino e di rifugiarsi nella città circondata dalle sabbie.

Tal Rasha, intenzionato a non provocare vittime tra l'innocente popolazione della città, ci ha ordinato di sospendere il nostro attacco fino a quando Baal non lascerà Lut Gholein. Abbiamo atteso per tre giorni, prima di vedere l'orrida creatura lasciare il suo nascondiglio, riprendendo il cammino verso Nord, come aveva predetto Tal Rasha. Prima che Baal si potesse allontanare nel deserto, però, gli fummo addosso. Facemmo ricorso alle più potenti magie in nostro possesso, combattemmo contro il Signore della Distruzione e, infine, lo costringemmo a piegarsi dinanzi a noi.

Il demonio, infuriato, manifestò allora tutta la furia del suo potere. La terra stessa esplose sotto i nostri piedi, divorando molti dei miei fratelli. Dalle fenditure emersero lingue infuocate, che consumarono molti altri. Intorno a noi la distruzione imperava, ma eravamo troppo determinati per poter venire fermati. Baal, indebolito dal protrarsi dello scontro, scagliò un ultimo, formidabile assalto contro Tal Rasha; fortunatamente, però, il grande mago ne uscì quasi indenne, anche se purtroppo la sacra Pietra dell'Anima, che gli era stata consegnata dall'Arcangelo Tyrael, venne distrutta in mille pezzi. Presi dal panico, moltiplicammo i nostri assalti e riuscimmo, quasi per miracolo, a sottomettere temporaneamente quel demone infuriato.

Conscio del fatto che la Pietra dell'Anima, una volta spezzata, non era più in grado di contenere la potente essenza di Baal, Tal Rasha escogitò rapidamente un sistema alternativo per imprigionare il demone in eterno. Con lo sguardo fiammeggiante, egli si avvicinò al corpo mortale di Baal e recise la gola della creatura. Mentre lo spirito di Baal stava lasciando il suo corpo morente, Tal Rasha afferrò il più grosso frammento della Pietra dell'Anima e lo conficcò nella ferita ancora aperta. Proprio come era successo con lo spirito di Mephisto, anche quello di Baal venne risucchiato all'interno della gemma dorata, venendo intrappolato. La Pietra dell'Anima pulsava però in modo strano, perché non era in grado di contenere il suo terribile prigioniero. Ci guardammo in preda al terrore, ma Tal Rasha ci calmò: egli era sicuro che la Pietra avrebbe custodito Baal fino al completamento della nostra missione.

In quel momento apparve l'Arcangelo Tyrael, che fissò Tal Rasha con il suo sguardo penetrante. Il volto risplendente dell'angelo era una visione di beatitudine e ancora oggi ricordo perfettamente le parole che quell'essere di luce bisbigliò a Tal Rasha: "Il tuo sacrificio sarà ricordato per sempre, o nobile mago". Con il frammento della Pietra dell'Anima in mano, Tyrael ci condusse in segrete cavità nascoste sotto le sabbie infuocate del deserto. Qui trovammo sette antiche tombe, edificate da una civiltà ormai dimenticata. La nostra greve processione si fermò in un enorme salone, dove Tyrael ci ordinò di iniziare a costruire una colonna di pietra, al centro del locale. Solo allora compresi quello che era il progetto di Tal Rasha...

Incidemmo potenti rune di contenimento sulla colonna di pietra e ricorremmo alla magia per forgiare indistruttibili catene dalle pareti della sala. Una volta conclusi i preparativi, Tal Rasha ordinò agli altri di legarlo saldamente alla colonna. Mentre noi guardavamo colmi di orrore, Tyrael si fece avanti e alzò la Pietra dell'Anima dinanzi a lui: prima che potessimo intervenire, l'Arcangelo conficcò il frammento lucente nel nudo petto di Tal Rasha. Lampi di fuoco illuminarono gli occhi del nostro maestro, mentre lo spirito del Signore della Distruzione penetrava nel suo corpo incatenato. Restammo senza fiato quando ci si presentò nella sua interezza l'enormità della decisione di Tal Rasha. Egli aveva deciso di compiere il sacrificio supremo: sarebbe rimasto prigioniero per l'eternità, combattendo contro il malefico spirito di Baal fino alla fine dei tempi.

Distrutti dal dolore, percorremmo a ritroso il nostro cammino, tornando alla luce del sole. Tyrael sigillò per sempre le enormi porte della tomba, subito dietro di noi. L'ultimo suono che uscì da quelle gelide profondità fu un grido disperato, che non era di una creatura di questo mondo. Pregai perché il sacrificio di Tal Rasha non fosse stato vano; pregai perché il demonio sepolto sotto le sabbie del deserto rimanesse prigioniero per l'eternità, fino a quando gli uomini non dimenticheranno che una volta, fra di loro, camminavano i Primi Maligni.

METZEN

Il risveglio e il vagabondo

Frammento dei manoscritti di Deckard Cain, l'ultimo degli Horadrim

Purtroppo, io ero l'unica persona a Tristram che era a conoscenza della Pietra dell'Anima sepolta sotto l'antico Monastero. Come ultimo discendente degli Horadrim, soltanto io conoscevo la verità su ciò che era custodito nelle profondità cremisi di quella gemma. Forse se avessi detto a tutti la verità, il nostro piccolo, quieto villaggio sarebbe stato risparmiato. Forse gli orribili eventi che stanno accadendo non avrebbero mai avuto inizio.

In verità, io sospetto che la causa di tutto sia da ricercare nell'Arcivescovo Lazarus, che per primo cadde vittima del potere fiammeggiante della Pietra dell'Anima. Egli era giunto da Kurast come ambasciatore della Chiesa Zakarum: arrivò fra noi avvolto nella Luce e così nessuno si accorse di quanto fosse perfido il suo animo. Per quanto ne so, fu lui a scoprire la gemma color cremisi, nel labirinto sotto il Monastero... e fu lui a spezzarla.

Non so se Lazarus fosse guidato dalla follia, oppure da un suo oscuro progetto: quello che so è che egli scatenò su di noi un orrore indicibile. Diablo, il Signore del Terrore, rinchiuso nella Pietra dell'Anima dai miei valorosi antenati, tornò a contaminare la terra con i suoi passi. In qualche modo, quel demonio usò i suoi poteri diabolici per tramutare quell'oscuro labirinto in un passaggio che conduceva direttamente nelle fauci fiammeggianti dell'Inferno. I suoi oscuri seguaci lo raggiunsero e s'impossessarono del sotterraneo, restando in attesa di tutti coloro abbastanza folli da addentrarsi nei suoi tetri meandri. Anche il nostro nobile sovrano, Re Leoric, cadde sotto l'influenza di Diablo, precipitando negli abissi della follia e del terrore. Mentre il Re, ormai impazzito, affogava le sue terre in un bagno di sangue, il suo unico figlio, il Principe Albrecht, venne rapito da Lazarus e nascosto nel Monastero, ormai in rovina. Noi potemmo solo guardare impotenti, mentre gli orrori provenienti dal sottosuolo percorrevano le strade del nostro villaggio, terrorizzando tutti coloro che ancora non erano fuggiti. L'oscurità incombeva su tutti noi...

Di giorno lavoravamo nei campi intorno alle nostre case, come facevamo da sempre, cercando di ignorare il terrore che emanava dalle rovine del Monastero. Di notte, ci chiudevamo in casa con le nostre famiglie e pregavamo affinché la luce dell'alba giungesse presto. Dopo un lasso di tempo che ci parve eterno, giunse finalmente la nostra liberazione.

Eroi e avventurieri provenienti da ogni terra del mondo conosciuto giunsero nel nostro villaggio, per investigare sui resoconti che narravano della malvagità che si annidava a Tristram. Alcuni vennero in cerca solo di fortuna e di gloria, mentre altri volevano misurare il proprio valore contro le misteriose bestie che si celavano sotto la superficie del suolo. Persino gli stregoni dell'antico clan dei maghi Vizjerei arrivarono per studiare il male che tormentava la nostra terra. Gli avventurieri consumarono tutte le risorse del nostro villaggio, eppure le nostre speranze di salvezza erano riposte interamente in loro.

Tra i molti vi era un guerriero; un uomo tranquillo e pensieroso, che si distingueva da tutti gli altri. Nessuno di noi venne mai a conoscenza del suo nome, anche perché era uomo di poche parole. Intorno a lui, però, irradiava un'aura di calma e concentrazione che sovrastava persino il più potente degli altri presunti eroi che erano presenti. Fu questo misterioso guerriero ad aprirsi il varco nelle profondità più inaccessibili del labirinto: fu quell'uomo a sconfiggere in singolar tenzone il Signore dell'Odio.

Quando chiudo gli occhi, sento ancora il terribile suono dell'urlo di morte di Diablo che ancora mi rimbomba nelle orecchie. Esso si fece strada dalle profondità della terra fino a far esplodere all'unisono le finestre del vecchio Monastero. Forse è stata soltanto la mia immaginazione, ma ricordo distintamente le urla di un bambino in mezzo a una strada travolta dal caos... Ecco: è ciò che resta di quell'urlo che mi tortura nelle mie rare ore di sonno.

Quando il guerriero tornò fra noi, varcando la soglia del Monastero e spuntando nuovamente alla luce del sole, sembrava che avesse camminato per i meandri dell'inferno. E chissà, forse lo

aveva fatto davvero! Egli era coperto di sangue, suo e dei suoi nemici: ciò che più mi colpì, però, fu una strana ferita sulla sua fronte; sembrava come se qualcosa vi si fosse conficcato, proprio sopra i suoi occhi, ma ormai lo squarcio si era completamente cicatrizzato. Non ho mai avuto occasione di chiedergli come si fosse procurato quella lacerazione.

Ma quello era il momento dei festeggiamenti, perché ormai credevamo che il nostro villaggio fosse salvo. Donammo tutto ciò che era in nostro possesso a quel grande eroe ma egli, nonostante l'affetto di coloro che lo acclamavano, scivolò sempre più in un'oscura depressione. D'altronde, chissà di quali orrori aveva dovuto sostenere la vista il suo sguardo. Chissà come ciò contro il quale aveva dovuto combattere era riuscito a segnare per sempre il suo cuore e la sua mente.

Per un certo periodo di tempo restò fra noi: non avendo famiglia o persone care, ero convinto che sarebbe rimasto a Tristram per sempre. Eppure, anche se era sempre cordiale con tutti, viveva in modo appartato e usciva di rado dalla dimora che gli avevamo offerto. Ogden suggerì di organizzare una celebrazione, nella speranza che una bella bevuta in compagnia servisse per spazzare via le tenebre dalla sua mente: come si sbagliava! Nel pieno della festa, l'eroe si allontanò e ci lasciò soli. Più tardi, quella stessa sera, io andai a trovare a casa, senza avere la minima idea di quello che stavo per vedere.

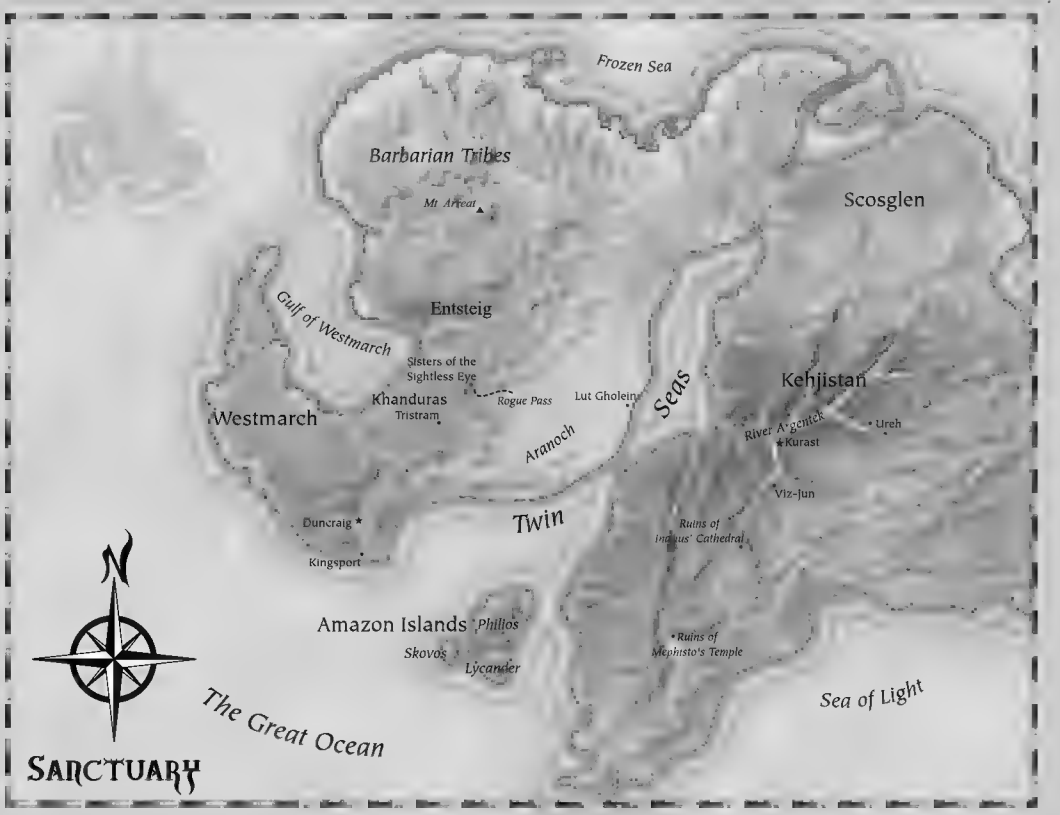
L'uomo senza nome sedeva da solo dinanzi all'entrata, parlando a se stesso in molte lingue diverse, alcune delle quali non erano più in uso da secoli. Egli aveva indossato una nera veste da viaggio, che con il suo cappuccio gli ricopriva interamente il volto. Quando si voltò verso di me, la luce del fuoco che crepitava nel camino mi rivelò i lineamenti di un uomo torturato, che aveva perso per sempre la sua identità. I suoi occhi guizzarono disperatamente e, nei loro recessi, brillò una malvagia luce rossastra. La ferita sulla sua fronte si era riaperta e... al suo interno... io vidi... No, probabilmente fu soltanto un gioco di luce, aiutata dall'immaginazione troppo vivida di un vecchio quasi ubriaco.

Gli chiesi se andava tutto bene, ma egli non mi rispose. L'intera scena mi rendeva molto nervoso e mi ero quasi deciso ad andare a cercare aiuto, quando improvvisamente egli sembrò notare la mia presenza e mi parlò, con una voce composta da mille aghi di ghiaccio che mi fece sobbalzare il cuore nel petto. "È arrivato il momento di lasciare questo luogo: i miei fratelli mi attendono a Est. Presto i loro legami saranno spezzati". Non avevo idea di cosa stesse dicendo, anche perché, per quanto ne sapevo, egli non aveva famiglia. Eppure, visto che era tornato in sé, decisi di tornarmene a casa e di lasciarlo riposare... anche perché, in quel momento, ero terrorizzato oltre ogni dire e desideravo soltanto fuggire dal suo sguardo fiammeggiante. Quella fu l'ultima volta che lo vidi.

Il nostro eroe senza nome lasciò Tristram alle prime ore della mattina successiva: egli si diresse verso il passo orientale senza dir nulla a nessuno portando con sé soltanto alcune provviste e la sua leggendaria spada. Posso solo immaginare quello di cui andò alla ricerca: poco tempo dopo la sua partenza, i nostri peggiori incubi divennero realtà. I demoniaci servi dell'Inferno ritornarono a Tristram.

Io che scrivo queste pagine sono l'unico superstite. Sono riuscito a sfuggire ai diavoli per molte notti, ma temo che presto verrà anche il mio momento. Non so perché essi siano ritornati e perché abbiano sterminato tanti innocenti. Di una cosa però sono certo: il loro arrivo è in qualche modo legato con la partenza dell'uomo senza nome... Spero che qualcuno prima o poi trovi questo testo, qualcuno che possa riportare la pace in questo luogo. Ormai la mia vita è giunta al termine, ma forse queste righe serviranno a impedire che le disgrazie alle quali ho assistito si abbattano anche su altri villaggi, in altre terre. Io resterò qui, a vedere se mi troveranno prima degli improbabili soccorritori, oppure i servitori dell'abisso. Che il cielo mi assista: persino dopo tutto ciò che è successo, non riesco a decidermi ad abbandonare il luogo che chiamo casa.

Cercate il Viandante senza nome. Cercate ciò che egli sta cercando. Perché io temo che Tristram sia soltanto il primo di una lunga serie di villaggi che verranno consumati dal Male da lui un tempo sconfitto.


Frozen Sea
Barbarian Tribes
Mt Arreat
Scosglen
Entsteig
Gulf of Westmarch
Sisters of the Sightless Eye
Khanduras
Tristram
Rogue Pass
Lut Gholein
Seas
Kehjistan
Westmarch
Aranoch
River Argentek
Ureh
Kurast
Viz-Jun
Twin
Duncraig
Kingsport
Ruins of Indaius' Cathedral
Amazon Islands
Phillos
Skovos
Lycander
Ruins of Mephisto's Temple
Sea of Light
The Great Ocean
N
Sanctuary

IL MONDO DI SANCTUARY

L'arrivo dei Tre segnò l'inizio di un periodo di grande malvagità nella storia di Sanctuary, un periodo senza eguali nella storia. Il cataclisma che seguì la loro comparsa determinò degli immensi mutamenti nel mondo, provocati dai loro folli e demoniaci seguaci che ne devastarono la superficie, portando distruzione in tutte le terre di Sanctuary. Inoltre, tutto ciò che è riuscito a sfuggire a quella diabolica pestilenza è stato comunque spesso deformato e mutato per via degli effetti della presenza delle forze del Caos. Molte delle creature originarie delle lande di Sanctuary divennero in poco tempo delle oscure ombre di ciò che erano un tempo: un mondo, che un tempo permetteva alla razza umana di svilupparsi senza difficoltà alcuna, divenne un luogo dove soltanto i più forti potevano nutrire qualche speranza di sopravvivenza. Le zone più martoriate dall'arrivo dei Primi Maligni nel mondo mortale sono state i Reami Occidentali, le regioni desertiche di Aranoch e le giungle di Kejhistan.

Le forze sovrannaturali del demonio influenzano ormai la maggior parte della vita animale di Sanctuary, se non tutta. Molti hanno avuto occasione di incontrare determinate creature lontano dai loro habitat naturali, intente a fornire assistenza ai demoni che ormai le governano. Quelli più potenti utilizzano questi diabolici animali per procurarsi schiere infinite di esseri pronti a difenderli. Questi potenti mostri sono dotati di abilità letali e spesso fanno la loro comparsa anche in zone che si crederebbero sicure. Chi è tanto temerario da viaggiare deve usare grande cautela!

I REAMI OCCIDENTALI

Fra le terre dei barbari a Nord e gli sconfinati deserti dell'Est si stendono le verdi regioni montane che compongono i Reami Occidentali. Questa zona è suddivisa in tre aree distinte: Entsteig, Khanduras e Westmarch. I piccoli Reami indipendenti che vi sorgono hanno sviluppato ognuno un proprio protocollo e una propria etichetta, che le rende, a parere di molti, la regione più civilizzata dell'intero mondo di Sanctuary. Questo fatto è sorprendente, specialmente se si considera la giovane età di questi Reami. Da sempre visitate da pacifici viaggiatori e mercanti, i recenti sconvolgimenti hanno condotto verso queste lande anche una schiera sempre crescente di mercenari e di visitatori ancora più pericolosi.

I Reami Occidentali sono famosi per la ricchezza delle loro sterminate foreste, nutrite dal terreno particolarmente ricco, dalle piogge abbondanti e dal clima mite. Queste foreste, dove abbondano magnifici pini e abeti, offrono un legname che non teme confronti nell'intero Sanctuary e che viene utilizzato per realizzare abitazioni, attrezzi per il lavoro nei campi e attrezzature militari. La Sorellanza dell'Occhio Invisibile, ha eletto a propria dimora le province di Entsteig, famose per gli splendidi archi che ricavano dal legno degli alberi migliori.

La discesa delle ombre sul mondo di Sanctuary ha però mutato radicalmente anche i Reami Occidentali. Le creature un tempo familiari che vivevano nelle loro foreste si sono ora tramutate in deformi e aggressive versioni di ciò che erano un tempo. I boscaioli incontrano sempre più di frequente questi orrori e hanno diffuso le notizie sul male che imperversa nella foresta, per mettere in guardia i viandanti e i guerrieri da ciò in cui potrebbero imbattersi nelle profondità del bosco:

Falchi Insanguinati

Questi mostri alati, generati dagli orrori che hanno infestato la foresta, assalgono i viandanti con veloci e letali attacchi, ritirandosi poi rapidamente. Per eliminare questa minaccia è necessario trovare e distruggere il loro nido. Nei cieli di Entsteig sono stati avvistati anche Corvi Pazzi e Rapaci Neri.

Demoni Cornuti

Le schiene di queste orrende creature sono ricoperte da aculei difensivi. Tutte le varianti di Demone Cornuto sono in grado di lanciare questi aculei contro coloro che sono così sfortunati da incontrarli; esistono infatti almeno due sotto-specie di questo mostro, il Ratto di Quill e la Bestia Deforme, note per attaccare anche senza essere provocate. Le carovane che viaggiano attraverso il Passo delle Ranger hanno raccontato di numerosi attacchi subiti da questi mostri aggressivi.

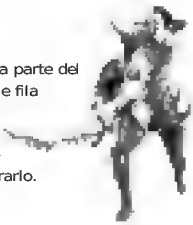
Wendigo

Enormi e agili, queste creature si trovano di frequente nelle profondità delle foreste, ma hanno cominciato a spingersi anche nelle caverne e nei sotterranei dei Reami Occidentali. Un tempo il Leviatano, il Bruto e lo Yeti (le sotto-specie di Wendigo) coabitavano pacificamente con gli esseri umani, rifuggendo il contatto: l'influenza delle forze del Caos ne ha però mutato la natura e ora essi sono sempre alla ricerca di vittime da abbattere con le loro brutali armi. Una volta provocati, questi mostri non indietreggiano di un passo fino a quando il loro avversario non giace in una pozza di sangue, o fino alla propria disfatta. Pochi sono riusciti a sopravvivere alla furia di un Wendigo: coloro che ce l'hanno fatta affermano che non esiste nulla di più terrificante dei suoni emessi da queste creature mentre attaccano infuriate.

Caduti

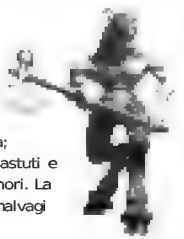
Questi demonietti sono divenuti molto comuni nelle regioni boscose dei Reami Occidentali. Piccoli e maligni, potrebbero causare gravi problemi, qualora decidessero di unirsi in gruppo, in quanto sarebbero facilmente in grado di devastare molte piccole città di queste terre. Fortunatamente, sembra che una delle caratteristiche della loro specie sia la codardia, in quanto essi fuggono non appena vedono un loro simile cadere in battaglia. Anche se è indubbio che i Caduti sembrano avere una qualche struttura sociale fra di loro, sono stati rilevati così pochi e così piccoli accampamenti di questi esseri, da rendere evidente la mancanza di un'organizzazione sistematica. Ancora da verificare, invece, sono i racconti sugli Sciamani Caduti, oscuri esseri alla guida di questi accampamenti che sarebbero dotati della capacità di resuscitare i morti. Squartatori e Oscuri, parenti stretti dei Caduti, sono altri esseri che si spingono sempre più di frequente ai confini della nostra civiltà, quasi a indicare che la potenza dei Primi Maligni è in realtà ancora più grande di quanto si possa immaginare.

Ranger Corrotte



La corruzione della Sorellanza è forse l'aspetto più atroce che le Ranger ancora dalla parte del bene devono sostenere. La vista delle loro sorelle che combattono contro di loro nelle fila del demonio ha gettato nella disperazione quest'ordine, un tempo glorioso. Queste Ranger maledette viaggiano raramente da sole, preferendo spostarsi in gruppo: molte di loro hanno perso ogni abilità nell'uso dell'arco, oppure sono talmente sfigurate dalla furia demoniaca che pensano solamente a gettarsi contro il nemico per massacrarlo.

Uomini-Capra



Queste demoniache atrocità sono state avvistate in molte regioni di Sanctuary, comprese quelle che compongono i Reami Occidentali. Si tratta di orribili mutazioni, mezze uomo e mezze capra, emanazione della malvagità delle potenze degli inferi. Una volta confinati nei più oscuri labirinti, ora gli Uomini-Capra avanzano alla luce del sole, arrivando a spingersi nei pressi degli accampamenti umani. Essi camminano eretti come gli uomini, ma sulla testa hanno corna di capra; indossano delle vesti e sono abilissimi nell'utilizzo di innumerevoli armi. Sono molto astuti e collaborano in gruppi anche molto numerosi per compiere il volere dei loro malvagi signori. La loro forza è immensa: si dice che i più potenti compongano la guardia personale dei più malvagi demoni dell'Inferno.

Le Regioni Desertiche di Aranoch

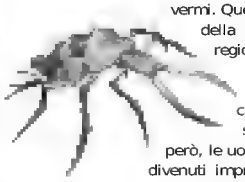
La catena montuosa di Tamoe, che marca il confine orientale dei Reami Occidentali, è un'autentica barriera naturale, del tutto insuperabile per buona parte della sua estensione. Su quelle montagne, comunque, sorgono immense foreste, in stridente contrasto con le desolate lande che si trovano oltre le cime innevate, verso Est, nelle piane e regioni desertiche di Aranoch.

I deserti di Aranoch, dove si trova uno dei climi più ostili del mondo, lottano ogni anno la vita di molti viaggiatori. Soltanto i nomadi più robusti e preparati sono in grado di sopravvivere per più di qualche ora in quest'inospitale ambiente. L'enorme deserto è formato da lande prive di qualsiasi forma di vita, ad eccezione di pochissime piante adattatesi alla vita nel deserto e di rari alberi. L'acqua è un bene prezioso fra le dune sabbiose di Aranoch e, negli ultimi anni, la siccità è andata facendosi via via sempre più grave. Il clima di questo deserto, inoltre, varia da un caldo assassino, che ne opprime le giornate, al gelo mortale del vento, che ne spazza le notti.

L'unico insediamento umano che è riuscito a prosperare nello spietato ambiente naturale del deserto di Aranoch è la città gioiello di Lut Gholein, che sorge lungo la costa occidentale dei Mari Gemelli. Il motivo alla base della ricchezza della città è la sua strategica posizione costiera, che le permette di intrattenere proficui traffici commerciali con i regni dell'Est e dell'Ovest. Nelle bianche distese sabbiose del deserto, invece, la vita umana è praticamente assente: soltanto pochissime tribù di nomadi le hanno elette a loro disastrata dimora.

La natura unica del pericoloso ambiente di Aranoch non trova eguali nell'intero mondo di Sanctuary. Pochissime sono le creature che vi possono sopravvivere, ma ne esistono comunque alcune che hanno saputo adattarsi. Ora corrotte nell'animo dall'arrivo dei Primi Maligni, esse si sono tramutate in mostri di terrificante potenza.

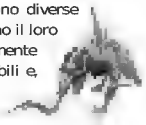
Larve della Sabbia



Le Larve della Sabbia sono in realtà degli artropodi, non dei veri e propri vermi. Questi insetti un tempo costituivano la base della dieta di coloro che vivevano in quelle regioni desertiche: le loro uova venivano raccolte e preparate in un piatto particolarmente ricco di proteine, che serviva come naturale complemento ai diversi cibi secchi disponibili nella regione. Adesso, però, le uova, le larve e gli adulti della specie sono divenuti improvvisamente velenosi. La forma adulta delle Larve della Sabbia sputa una sostanza tossica che non solo è velenosa, ma è anche in grado di corrompere la carne delle sue vittime, se non viene protetta. L'esoscheletro delle Larve della Sabbia più grandi non è facile da penetrare: una volta che ci si è riusciti, però, la sorte della creatura è segnata.

Le Larve della Sabbia possono scavare gallerie nelle profondità del sottosuolo e spesso le utilizzano per tendere delle trappole ai loro potenziali pasti. Questa medesima abilità permette loro di fuggire rapidamente davanti a ogni minaccia, recuperando le forze prima di tornare nuovamente all'attacco.

Saltatori della Sabbia

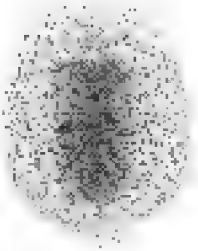


Queste malefiche creature sono molto comuni nelle regioni desertiche. Anche se ne esistono diverse sotto-specie, i Saltatori della Sabbia sono di gran lunga quelle più comuni. Questi esseri devono il loro nome alla capacità di compiere enormi balzi, che li rendono fra l'altro dei bersagli estremamente difficili da colpire durante un combattimento. I Saltatori sono animali estremamente adattabili e, nella specie che abita il deserto, hanno un metabolismo estremamente lento, che permette loro di vivere con pochissima acqua e una ridotta quantità di cibo. La durezza dell'ambiente naturale di Aranoch, comunque, non tollera nemmeno il minimo errore, per cui queste creature non si lasciano sfuggire alcuna occasione per bere o cibarsi: la semplice vista di una vittima può convincerle a uscire dai loro nascondigli e a gettarsi all'inseguimento, che avviene spesso in branchi di Saltatori che cooperano fra di loro.

Avvoltoi Demoniaci

Si ritiene che questi esseri siano il risultato della trasformazione dei grandi avvoltoi che un tempo volteggiavano sopra le distese desertiche di Aranoch. Essi vivono solo per uccidere e divorare gli esseri umani che incrociano il loro cammino. I grandi avvoltoi del passato non erano nulla di più pericoloso che dei divoratori di carogne o di esseri già destinati a morte certa: ora i loro discendenti solcano i cieli del deserto in cerca di prede vive. I loro becchi, affilati come rasoi, e i loro artigli possono provocare orrende ferite e un gruppo di questi demoni può facilmente avere la meglio su chiunque. Praticamente impossibili da colpire mentre sono in volo, il punto debole degli Avvoltoi Demoniaci consiste nel dover atterrare per attaccare, divenendo così vulnerabili.

Sciami

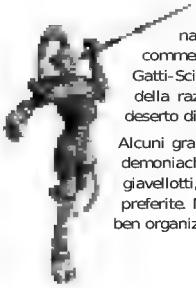


Le temperature estreme di Aranoch hanno portato alla follia buona parte delle creature che vivono nel deserto, cosa che vale anche per gli insetti più piccoli. Oggi, anche a causa dell'influenza demoniaca, enormi sciami di minuscoli insetti si spostano sopra le sabbie del deserto, pungendo, mordendo e succhiando qualsiasi essere vivente incontrino sul proprio cammino. Gli Sciami sono molto difficili da abbattere e resistono senza problemi alla maggior parte degli attacchi. Rapidi nel colpire, non è per nulla facile liberarsi di loro. I loro pungiglioni possono consumare rapidamente il vigore dei loro bersagli, rendendo così impossibile qualsiasi speranza di fuga.

Demoni-Scarabei

Si tratta di un'orrenda mutazione dei normali scarafaggi della regione, un chiaro prodotto della malignità infernale. I Demoni-Scarabei sono degli enormi e rapidi insetti, in grado di inseguire e abbattere in un attimo le proprie vittime. Quando vengono colpiti, questi mostri liberano una mortale scarica elettrica, che abbatte sul colpo la maggior parte degli sfortunati attaccanti. È consigliabile affrontare questi abomini servendosi di armi a distanza, oppure dopo aver acquisito una buona resistenza ai danni da fulminazione.

Gatti-Sciabola



I Gatti-Sciabola sono una razza di esseri bipedi e intelligenti, dotati di innumerevoli caratteristiche tipicamente feline. Questi esseri, che un tempo avevano il loro ambiente naturale nella giungla di Kejhistan, conducevano laggiù una tranquilla vita di scambi commerciali con le città della regione. Anche se molti non li consideravano degni di fiducia, i Gatti-Sciabola non manifestarono mai un comportamento aggressivo nei confronti dei membri della razza umana. Come sono cambiate ora le cose! Bande di Gatti-Sciabola vagano per il deserto di Aranoch, tendendo mortali agguati alle carovane che si arrischiano in quelle regioni.

Alcuni grandi saggi ritengono che l'intera razza dei Gatti-Sciabola sia stata obbligata dalle forze demoniache a spostarsi nel deserto di Aranoch. Questi esseri assalgono i bersagli armati di spade, giavellotti, fruste e pozioni da lancio: sono molto veloci e cacciare una preda è una delle loro attività preferite. Molto coraggiosi, si ritirano di rado e, solitamente, attaccano in formazioni numerose e ben organizzate.

KEJHISTAN E KURAST

Lungo le coste orientali dei Mari Gemelli si estendono le giungle di smeraldo di Kejhistan. Migliaia di anni fa, i primitivi abitanti di queste regioni cedettero al richiamo di quelle terre lussureggianti e fertili, dove il cibo abbondava. C'era anche qualcos'altro, però: la geografia stessa di Kejhistan incanalava in punti precisi potenti energie magiche, che presero presto a essere sfruttate da tutti coloro che avevano una naturale abilità nell'arte dell'incantesimo. Fu in queste terre che nacquero i primi clan di maghi: i Vizjerei, gli Ennead e gli Ammuit. Purtroppo, la storia di Kejhistan non è certo pacifica, in quanto le Guerre dei Clan Magici riuscirono quasi a cancellare ogni traccia di civiltà da quelle regioni.

Geograficamente, Kejhistan occupa quasi un terzo dell'emisfero orientale del mondo di Sanctuary. Con una media di precipitazioni superiore a tremila millimetri annui, queste regioni ospitano le più grandi foreste pluviali del mondo, dalle cui profondità emerge il fiume Argentek, il più lungo e ampio di tutto Sanctuary. Sono centinaia gli affluenti che si aprono faticosamente la strada nelle inestricabili profondità della giungla, per andare poi a riversare le loro acque come tributo al grande Argentek. L'ambiente della foresta è l'ideale per erboristi e alchimisti, che possono trovarvi tutti i reagenti di cui hanno bisogno, grazie all'enorme varietà biologica di quelle terre. Fino a pochi anni fa questi saggi potevano muoversi a loro piacimento nella foresta, studiando le piante e gli animali rari che vi si trovavano: ora, però, la giungla è troppo pericolosa per chiunque vi voglia vivere in solitudine. Interi villaggi, e persino piccole città, sono stati inghiottiti dalla vegetazione e sono giunte notizie che Kurast, la capitale di Kejhistan, è attualmente assediata dalle forze dell'Inferno. Soltanto potenti barriere magiche, che però ora stanno iniziando a indebolirsi, sono finora riuscite a garantire la salvezza della città.

Quanti sono riusciti a fuggire da quei luoghi hanno portato con sé i racconti di orribili creature.

Ragni giganti

Diverse specie di giganteschi aracnidi vivono nelle giungle di Kejhistan. Una delle più pericolose in assoluto, quella degli Sputaveleno, abita proprio nelle regioni circostanti la città di Kurast. Persino nelle loro forme di maggiori dimensioni, comunque, questi ragni non hanno mai rappresentato un serio problema per gli abitanti della foresta tropicale. I Primi Maligni hanno però reso malvagi questi esseri, che ora sono divenuti ghiotti di carne umana. Queste creature dispongono di veleni mortali e, solitamente, di bocche irte di denti acuminati. Nonostante la loro unica difesa consista spesso nella fuga, a volte un'apparente ritirata può risultare una trappola per far cadere nella loro tela lo sventurato inseguitore.

Insetti giganti

L'atmosfera carica di umidità della foresta pluviale di Kejhistan è l'ambiente ideale per larve di mosche e zanzare. Le pozze di acqua stagnante raccolgono le frequenti piogge, fornendo un'incubatrice eccellente per le minuscole uova di queste specie di insetti. Alcune delle zanzare di quelle regioni sono enormi, con un'apertura alare che può arrivare a un metro e venti: fortunatamente, questi veri e propri mostri alati sono molto più rari dei loro cugini di normali dimensioni.

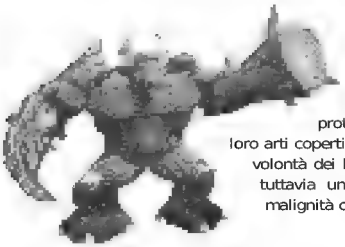
Le zanzare giganti, che gli abitanti di quei luoghi chiamano "succhiatori", provocano col loro morso pericolose malattie. Le grandi dimensioni, però, le rendono facili bersagli per qualsiasi tipo di arma. Questi insetti sono in grado di prosciugare in pochi istanti il sangue delle loro vittime, privandole così del vigore necessario alla fuga. Solitamente, un "succhiatore" non è in grado di uccidere, ma chi ne viene indebolito può cadere facilmente preda dei mille altri pericoli che si annidano fra la vegetazione.

Mostri tentacolati

I mostri dotati di tentacoli sono dei rettili acquatici che abitano nei corsi d'acqua della giungla di Kejhistan. I viaggiatori devono prestare particolare attenzione a queste creature, specialmente quando si muovono in zone ricche di pozze d'acqua, ruscelli o fiumi. Delle bolle che affiorano alla superficie sono un sicuro indizio della presenza di uno di questi mostri, orribili nell'aspetto ed estremamente pericolosi. Questi esseri dispongono di una saliva velenosa, che sputano con incredibile forza, scaraventando spesso a terra i loro bersagli. Occasionalmente, diversi esemplari di questa specie collaborano nella caccia, con uno di loro che spinge la sfortunata preda direttamente nelle fauci degli altri.

Feticci

Creature sciamaniche che attaccano con coltelli di dimensioni enormi, oppure a distanza con i dardi di pericolose cerbottane, i Feticci vivono da sempre nella giunga di Kejhistan. Famigerati per essere cannibali, questi piccoli e astuti esseri hanno stretto un'alleanza con le forze del Male. Presi singolarmente, i Feticci sono molto deboli e facili da eliminare: essi divengono, però, avversari temibili se assaltano in gruppo le loro vittime. Quando sono guidati da uno Sciamano, poi, sono doppiamente pericolosi, in quanto quest'ultimo possiede il potere della resurrezione, la capacità di far tornare in vita i suoi simili caduti. Gli Sciamani vengono spesso trasportati sulle spalle da un normale Feticcio: questo perché, almeno a parer loro, mostrandosi più alti dei loro fratelli assumono un aspetto ancora più terrificante.



Colossi Maligni

Composti principalmente di legno, i Colossi Maligni erano i protettori ancestrali della giungla. Nonostante la forza e l'immensità dei loro arti coperti di muschio, anche questi esseri sono caduti vittima della malvagia volontà dei Primi Maligni. Sebbene i loro occhi siano inespressivi, ne traspare tuttavia una profonda tristezza, celata dietro al perfido baluginare della malignità che li anima.

I NON-MORTI

Dispersi in tutte le regioni del mondo di Sanctuary, questi esseri rappresentano il simbolo principale dell'infernale influenza nel reame dei mortali. Negli ultimi anni, uomini e creature sono riemersi dalle loro tombe, diffondendo il terrore nelle anime dei viventi. Questi cadaveri e spiriti di deceduti, ormai maledetti e corrotti, sono animati solamente dall'odio verso i vivi e dal desiderio di divorarli. I non-morti, infatti, si cibano esclusivamente del sangue e della carne di coloro che sono ancora in vita.

Ormai siamo arrivati a un punto tale che tutti coloro che desiderano conservare la propria vita fanno scempio dei cadaveri dei propri cari e dei propri animali, per evitare che essi ritornino dalla morte. In questi oscuri tempi non si possono più correre rischi.

Qui di seguito, trovate la descrizione di alcune delle specie di non-morti che vagano per la terra:

Zombie

Gli Zombie sono i non-morti meno potenti e vivono in buona parte dei territori selvaggi dei Reami Occidentali, come pure nelle tombe e nelle cripte dell'intero mondo di Sanctuary. Essi servono ciecamente le forze del male, senza riflettere, attaccando i nemici a mani nude. Lenti nei movimenti, ma animati da una determinazione incrollabile, vogliono semplicemente strappare a morsi la carne dalle ossa dei viventi. Avere la meglio contro di loro è piuttosto facile, ma un gruppo di Zombie può uccidere un viaggiatore colto di sorpresa.

Scheletri

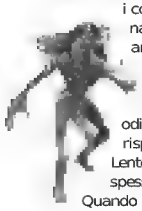
Fieri guerrieri non-morti, gli Scheletri non bramano la carne delle vittime, ma semplicemente la loro morte. Essi sono più veloci degli Zombie e mostrano un qualche barlume d'intelligenza nel proprio comportamento e nell'uso che fanno delle armi. Queste ossa non-morte sono, infatti, in grado di impugnare spade, mazze, archi e persino corazze e scudi e sono spesso dotate degli equipaggiamenti che hanno depredato alle loro vittime. Ancora più terrificanti sono gli scheletri di coloro che un tempo praticavano la magia, in quanto anche nella morte sono completamente padroni di pericolose arti.

Furie

Le Furie sono manifestazioni fisiche di anime torturate dalle pene dell'Inferno. Spesso chiamate "fantasmi" o "spiriti maligni" dai mortali, queste ombre sono animate da un immenso odio verso i vivi, che ancora non soffrono delle loro torture. Le Furie infestano i sotterranei più profondi, dove si nascondono per soffrire nell'oscurità o dove sono state evocate da potenti stregoni per servire come involontari guardiani. Queste creature eteree possono attraversare qualsiasi oggetto solido e sono in grado di prosciugare la forza vitale delle loro vittime col semplice contatto. I maghi e gli altri mortali dotati di poteri magici possono perdere rapidamente anche il loro mana, che viene letteralmente divorato da queste anime dannate, assetate di energie vitali.

Mummie

Gli abitanti di Aranoch, fin dai tempi antichi, hanno avuto l'usanza di preservare i loro morti. I sacerdoti ne riempivano i corpi con fluidi conservanti, avvolgendoli poi in bende appositamente trattate e seppellendoli in tombe nascoste sotto le sabbie del deserto, per preservarli dalla corruzione. La mummificazione, secondo le antiche credenze, forniva importanti benefici alle anime dei defunti. Fisicamente, un corpo mummificato può mantenere le sue carni e i suoi tessuti per centinaia o addirittura migliaia di anni. A causa della malvagità di Mephisto, questi poveri corpi sono ora stati richiamati dalla morte e donati agli spiriti di demoni maligni, che li hanno portati a ingrossare le fila dei non-morti. Animate da un odio instancabile nei confronti di ogni essere vivente, le Mummie sono più forti e adatte al combattimento rispetto agli Zombie, che, a causa del loro decadimento fisico, sono deboli e molto incerti nei movimenti. Lente nei movimenti, le Mummie possono, però, sferrare colpi di potenza devastante, che sono inoltre spesso velenosi a causa dei residui delle sostanze chimiche usate nei procedimenti dell'imbalsamazione. Quando una mummia viene sconfitta, spesso va in putrefazione in pochi istanti, sprigionando una nube di gas venefici che possono avere un effetto letale su chi sia così sfortunato da trovarvisi in mezzo.



RICONOSCIMENTI DIABLO II

Design di gioco:
Blizzard North

Responsabili progetto e design:
Dave Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer

Produttore esecutivo:
Mike Morhaime

Produttore responsabile:
Matt Householder

Produttore:
Kenneth Williams

Produttore tecnico:
Michael Huang

Design:
Stieg Hedlund

Programmatore capo:
Rick Seis

Programmatori:
Pete Brevik, Jon Morin, Tyler Thompson, Steven Woo, Theodore Bisson, Mike Scandizzo, Doug McCreary, Peter Kemmer, Jonathan Stone, Peter Hu, Jason Regier, Divo Palinkas, Jesse McReynolds, Doron Gartner

Capo grafica personaggi:
Phil Shenk

Grafica personaggi:
Michio Okamura, Kelly Johnson, Chris Root, Michael Dashow, Bob Steele, Cheeming Boey, Evan Carroll, Eric Sexton, Anthony Rivero, John "The Kid" Kubasco, Kris Renkewitz, Patrick Tougas, Ben Haas

Grafica fondali:
Ben Boos, David Glenn, Alex Munn, Alan Ackerman, Fredrick Vaught, Marc Tattersall, Mark Sutherland

Musica:
Matt Uelmen

Design audio:
Scott Petersen, Jonathan Stone, Matt Uelmen

Effetti sonori addizionali:
Joseph Lawrence

Design livelli:
Grant Wilson, Stefan Scandizzo, Derek McAuley

Design aggiuntivo di gioco:
Eric Sexton

Trama e dialoghi:
Stieg Hedlund, Matt Householder, Phil Shenk, Kurt Beaver, Bob Vieira

Responsabile di produzione:
Karin Colenzo

Amministratore di rete e servizi tecnici:
Joe Morrissey

Assistente alla produzione:
Charlotte Grant

Blizzer Entertainment

Produttore responsabile:
Bill Roper

Produttore:
Mark Kern

Programmazione Battle.net & Reami:
Carl Chimes, Mike Scandizzo, Peter Hu, Pat Wyatt, Mike O'Brien

Programmazione:
Brian Fitzgerald

Programmazione Macintosh:
Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John Stiles, Tony Tribelli, Brett Wood

Design Macintosh:
Ted Park, Peter Underwood

Squadra d'assalto:
Mike Morhaime, Mark Kern, Bill Roper, Rob Pardo, Eric Dodds, Geoff Fraizer, Ted Park, Chris Sigaty, Ian Welke, Allen Adham,

Squadra d'assalto tecnica:
Mike Morhaime, Mark Kern, Mike O'Brien, Pat Wyatt, Isaac Matarasso, Adrian Luff, Rob Bridenbecker, Carl Chimes

Squadra d'assalto speciale del Presidente:
Bill Roper, Frank Gilson, Brian Fitzgerald, Carl Chimes

Squadra di bilanciamento Irvine:

Kevin Beardslee, Eric Dodds, Geoff Fraizer, Dave Hale, Mike Heiberg, Scott Mercer, Chris Millar, Ted Park, Dean Shipley, Jeremy Smith

Ingegnere di rete Battle.net e Reami:

Adrian Luff

Design e impaginazione manuale:

Peter Underwood, Mark Kern, Chris Sigaty, Chris Metzen

Grafica manuale:

Chris Metzen, Ben Boos, Phil Shenk, Alex Munn, Evan Carroll

Direttore filmati:

Matt Samia

Produttore filmati:

Scott Abeyta

Editore filmati:

Joeyray Hall

Supervisore animazione filmati:

Harley Huggins

Stesura trama filmati:

Matt Samia, Harley Huggins, Joeyray Hall, Paul Limon

Capo design filmati:

Nick Carpenter

Grafici/animatori filmati:

Scott Abeyta, John Burnett, Nick Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Jay Hathaway, Paul Hormis, Harley Huggins, Paul Limon, Matthew Mead, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Tharyn Valavanis

Grafica tecnica filmati:

John Burnett, Paul Hormis, Tharyn Valavanis

Musica filmati:

Jason Hayes, Glenn Stafford

Orchestrazione aggiuntiva:

Andrea Pessino

Design audio filmati:

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy Bush, Tami Donner, Victor Crews

Voci dei filmati:

Frank Gorshin (Marius), Milton James (Baal), James Harper (Vagabondo & Tal Rasha), Ed Trotta (Tyreal), Paul Eiding (Mephisto)

Squadra d'assalto filmati:

Stieg Hedlund, Phil Shenk, Matt Householder, Scott Petersen

Agenti casting voci:

Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk, Rick Briar

Direzione vocale:

Jason Hayes, Chris Metzen

Casting voci:

Matt Householder, Jason Hayes, Chris Metzen, Bill Roper, Stieg Hedlund, Tom Keegan

Editing voci:

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Ingegnere registrazione voci:

Rich Seitz

Voci

Larry B. Scott (Paladino), Liana Young (Incantatrice), Michael McConnohie (Negromante & Warriv), Jessica Straus (Amazzone), David Jean Thomas (Barbaro), Eve Brent (Akara), Glynnis Talken (Kashya), Tiffany Hayes (Charsi), Brian George (Gheed, Drognan & Alkor), Michael Gough (Cain), Lani Minella (Andariel & Blood Raven), Nina Minton (Flavie), Martitia Palmer (Fara), Roz Witt (Atma), Tony Pope (Elzix & guardia), James Harper (Griez), Frank Gorshin (Lysander), Deam Bristow (Meshif), Jim Killeen (Jerhyn), Castulo Guerra (Geglash), Ed Trotta (Tyrael & Izual), Jennifer Smithee (Asheara), Fredrick Bloggs (Ormus), Bernie Wilkens (Hratli), Carrie Gordon (Natalya), Paul Eiding (Narratore & Mephisto), Bill Roper (Diablo & Hadriel) e i giocatori di Blizzard North, Cheeming Boey, Evan Carroll, Michael Dashow, Derek McAuley, Doug McCreary, Scott Petersen, Michael Scandizzo, Stefan Scandizzo, Max Schaefer, Eric Sexton, Io sceriffo Jon Stone, Matt Uelmen

Responsabile controllo qualità:

John Lagrave

Capo progetto CQ:

Ian Welke

Assistente capo CQ:

Joe Frayne

Ingegnere tecnico CQ:

Frank Gilson

Capi squadra CQ:

Christian 'Skullder' Arretche, Roger Eberhart, David K. Fried, Carlos 'Eschuta' Guerrero,Jason 'Pagan' Hutchins, Brian 'Doc' Love, Matthew Morris, Mike Murphy, Justin Parker, Derek Simmons

Collaudatori:

Bo Bell, Connor James Franklin Brandt, James Chadwick, Ryan Creasey, Les Douglas, Michelle Elbert, Ron Frybarger, Gary Gibson, Katt Jean, Ed Kang, Damon Kilcoin, Josh Kurtz, Jeff Ockerman, Matt Sanders, Michael Smith, Omari Valentine

Collaudi addizionali:

Zach Allen, Todd Allison, Magid Ahmadi Kashani, Dave Fleischmann, Shawn Ingram, Joe Kim, Yong Kim, Joe Lee, Kelly Stover

Collaudatori compatibilità:

Victor Larson, Mark Moser, Brandon Riseling

Consulenti sicurezza di rete:

Redline Games, Inc.
James E. Anhalt III, Carl Chimes

Capo progetto CQ Macintosh:

Dave K. Fried

Assistenti capo CQ Macintosh:

Edward Kang, Brian 'Doc' Love

Assistenza Macintosh

Collin Smith

Direttore dei servizi di supporto:

Robert Bridenbecker

Assistente del direttore dei servizi di supporto:

John Schwartz

Supporto on-line:

Pat Nagle, Kevin Jordan, Mick Yanko, Alen Lapidis, Mark Downie, David Nguyen, Collin Smith

Supporto tecnico:

Michael Barken, Thor Biafore, John Hsieh, Jason Schmit, Daniel Choe

Produttori di localizzazione:

Flavie Gufflet, Louis Mutter, Matt Householder, Chris Sigaty, Paul Cooke, Ken Williams

Responsabile globalizzazione:

Louis Mutter

Capo progetto localizzazione:

Mike Loftain

Ingegneri di localizzazione:

Jason Chiu, Chris Yoshimura, Damien Monaghan, Steven Woo, Anthony Fitzgerald, David Doheny, Kevin Boyle

CQ localizzazione:

Fiachra Synnot, David Hickey, Andy Clark, Charles Shepherd, Steve Thompson, Jan Wagner, Thorsten Kiefer, Markus Raffienbeul, Aurélien Mehdi, David Picco, Fabrice Lochon, Jose R. Pascual

Supporto localizzazione:

Nabil Debira, Veronica Pajuyo

Grafica e design localizzazione:

Bill Sweeney, Caroline Peelo

Tecnologie d'informazione:

Jeremy Smith, Hung Nguyen, Kirk Mahony, Mike Hale

Amministrazione:

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Linda Bailey

Relazioni pubbliche:

Susan Wooley-Sams, Lisa Pearce, Tony Gervase

Squadra web:

Ted Park, Geoff Fraizer, Mike Huang, John Schwartz

Responsabile sviluppo & operazioni:

Paul Sams, Isaac Matarasso, Kenneth Williams, Melissa Edwards

Consulenti legale:

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Marketing & servizi creativi:

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Michael Bannon, Neal Johnson

Vendite U.S.A.:

Randy Brown, Mark Iverson

Vendite internazionali:

Christophe Romboz, Jean-Daniel Pages, Hubert Larenandie

Vendite dirette:

Rob Beatie, Kim Chaudhry

Produzione:

Bob Wharton, Tom Bryan, Jaime Chavez

Assunzioni:

Bernie Wilkens, Fred Wallace

Partner host Battle.net:

AT&T, Dacom, Exodus, Telia

Directors dello sviluppo Dunsel:

Frank Pearce, Alan Dabiri

Ringraziamenti a:

Wendy Brevik, Jennie Brevik, Katie Brevik, Johanna Carroll (Schaefer), Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Karin Colenzo, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Rick Seis, Dad & Mom Colenzo, Andrea Thelen, Shelley Cooper, Paige Nittler, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, lo splendido Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Christina Shenk, Liz Scandizzo, Erica Juhn, Grace & Christina Huang, Kelly Regier, John Tavish & Natalie Fay, Renee Schneider, Idaho Crew, Myra Rivero, Professor Allan Cruse, Brother John Keck, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Miller, Flying Hands Massage, Hyla Lacefield, Diane Kodama, Brad Mason, Betty Morin, Tom Ricket, Yun-Fong Loh, Nezumi, la famiglia Boey & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming Homies, gli amici di Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, la palestra Office Park, Residential Computing alla Cal, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom di EBX, Mad Mixers, Napster, Chris Rock, Noam Chomskey, la partita del Sunday Night, Chevrolet, LMCTF e Loki Minions, Sluggy Freelance, Poxy Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts, McFarlane Toys, TO GO, Pancho Villa, Piazza's, Sex-Ball, Arthur Guinness, Gottlieb Daimler, Karl Benz, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, i ragazzi discreti - Shawn Stiener, Kevin Blaker, Scott Ryan, Dave Campbell & Eric Pinkle, Edwin Braun di Cebas, Beau Perschall di Digimation, Ivan Kolev, Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John e Gai Burnett, Sheryl "Swak" Narahara, Shelly "Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred e Josephine Hormis, David Fincher, Mike e Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Ray il ragazzo della soda, un grazie speciale ai Ramones per i filmati, Suzanne Di Piazza, George Clinton e Parliament Funkadelic, Nuclear Rabbit, Ray il ragazzo della soda, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Andy Bond, Cameron Buschardt, James Anhalt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Ralph Becker, Marie-Cecile Pineau, Fabrice Gibelan, Frederic Tibout, Michael Fuller, Karine Augoyat, Treff Laplante e tutti gli altri...

Un ringraziamento speciale a:

Hubert Joly

Bob e Jan Davidson

Noi tutti di Blizzard vogliamo ringraziare le nostre famiglie, per l'infinita pazienza con la quale ci hanno sopportato durante lo sviluppo di questo progetto. Grazie!

"Tesoro, sono a casa!"

SCHEDA DI RIFERIMENTO DI DIABLO II

COMANDI DI GIOCO DI BASE

Esc – Apre e chiude il menu del tasto Esc e chiude tutti gli altri menu.

Pulsante sinistro del mouse - Esegue delle "azioni", che variano a seconda della situazione:

- Cliccate su un punto del terreno per raggiungerlo.
- Cliccate su un mostro per attaccarlo usando l'abilità attualmente assegnata al pulsante sinistro del mouse.
- Tenete premuto il pulsante su un mostro per attaccarlo ripetutamente, fino a quando non rilascerete il pulsante o il mostro non sarà morto.
- Raccoglie/lascia cadere oggetti al suolo, nell'inventario o nella cintura.
- Aziona santuari, porte e forzieri.
- Interazione con PNG: parlare, commerciare, assumere, identificare, incantare.

Pulsante destro del mouse – Esegue delle "azioni", che variano a seconda della situazione:

- Utilizza l'abilità attualmente assegnata al pulsante destro del mouse sul bersaglio selezionato
- Beve la pozione selezionata
- Attiva una pergamena o un tomo.

Tasti cursore – Scorrono la visuale dell'automappa.

CONTROLLI DI GIOCO CONFIGURABILI

H	Apre il file di aiuto del gioco.
A (o **C**)	Apre e chiude la schermata degli attributi del personaggio.
B (o **I**)	Apre e chiude la schermata dello zaino/dell'inventario.
P	Apre e chiude la schermata del gruppo.
M	Apre e chiude il registro dei messaggi.
Q	Apre e chiude il registro di missione.
Invio	Apre/chiude la chat.
Tab	Abilita/disabilita la mappa automatica.
Home	Centra l'automappa (se Bloc Num è disattivo)
T	Apre e chiude l'albero delle abilità.
S	Apre e chiude il menu delle abilità dei pulsanti del mouse.
Da **F1** a **F8**	Attiva (o imposta) le abilità associate ai pulsanti sinistro e destro del mouse. Impostate le abilità aprendo il loro menu e portando il puntatore del mouse su quella che vi interessa: premete il tasto che volete assegnare mentre il puntatore è sull'abilità.
ù	Apre e chiude una cintura più ampia di quella normale 1x4.
1, **2**, **3**, and **4**	Usa l'oggetto nello scomparto della cintura.
Ctrl	Tenetelo premuto per correre.
R	Attiva/disattiva la modalità di corsa automatica.
MAIUSC	Tenetelo premuto mentre cliccate col mouse per usare l'abilità associata restando fermi.
Alt	Evidenzia tutti gli oggetti che si trovano al suolo.
SPAZIO	Chiude tutte le schermate e vi fa tornare al gioco.
Tastierino	Comunicazione vocale (attivate BlocNum per le seguenti frasi) **0** – Il personaggio dice "Aiuto!" **1** – Il personaggio dice "Seguimi." **2** – Il personaggio dice "Questo è per te." **3** – Il personaggio dice "Grazie." **4** – Il personaggio dice "Mi dispiace!" **5** – Il personaggio dice "Arrivederci." **6** – Il personaggio dice "Ora morirai."
Rotella su	Scorre verso l'alto fra le abilità assegnate (F1-F8) al pulsante destro del mouse.
Rotella giù	Scorre verso il basso fra le abilità assegnate (F1-F8) al pulsante destro del mouse.
N	Elimina tutti i messaggi testuali presenti su schermo.
Stamp	Salva un'immagine nella directory di Diablo II, come "screenshotX.jpg"
Z	Attiva/disattiva i ritratti dei membri del gruppo.